平成11年2月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第14巻第5号通巻248号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

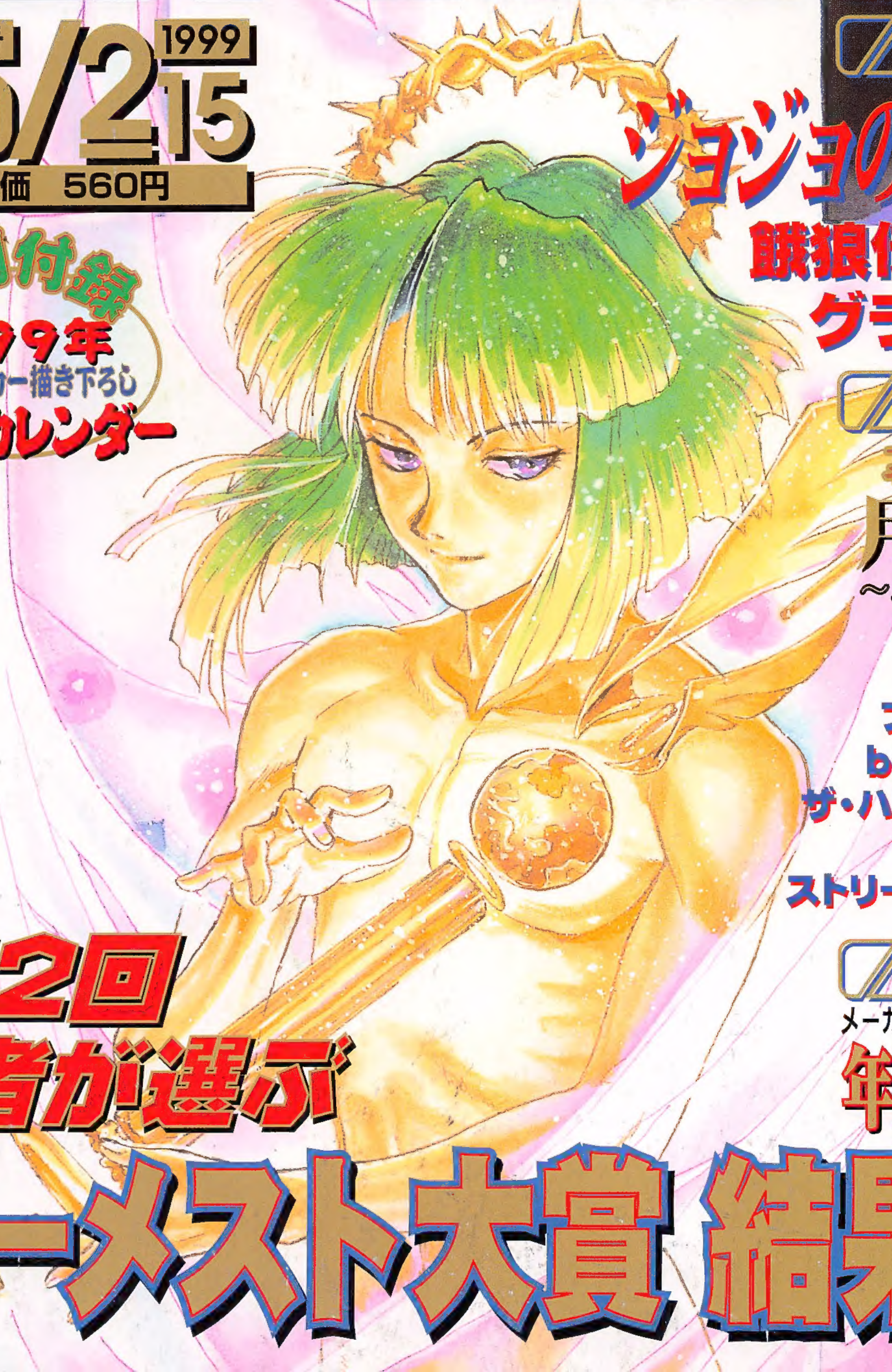
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
February 15 No.248



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST

1/30 2/15 合併号 1999
特別定価 560円



特別付録
1999年
ゲームメーカー描き下ろし
B5版カレンダー

一押し

ジョジョの奇妙な冒険
餓狼伝説 WILD AMBITION
グラディウスIV

攻略

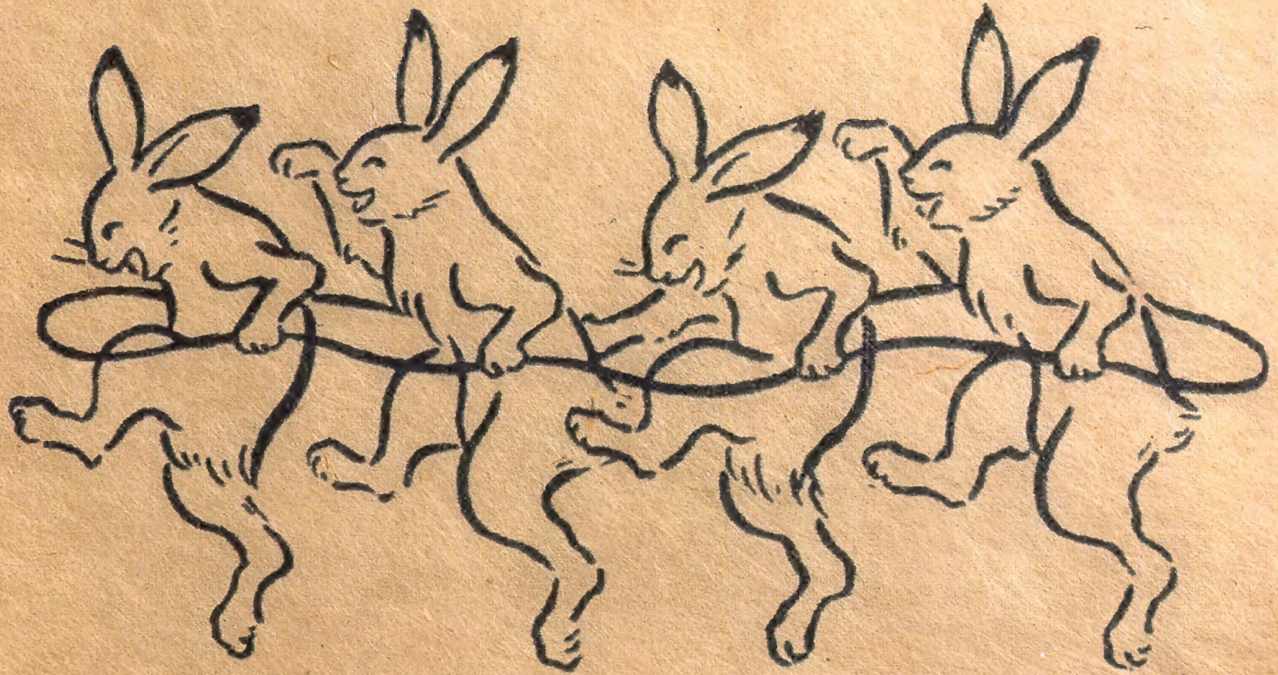
幕末浪漫第二幕 月華の剣士
～月に咲く華 散りゆく花～

レイクライシス
ガンバード2
ファイティングレイヤー
beat mania 3rd MIX
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
ソウルキャリバー
ストリートファイターZERO3

特別企画

メーカー年賀イラストを149点をプレゼント
年賀状スペシャル

第12回 読者が選ぶ ゲーメスト大賞 結果発表



今年も、ますます面白くて楽しいゲームをお届けできるよう、タイトーはガンバリます。

平成拾壱年正月

今年最後の大感謝セール！

コミックマーケット55で会いましょう！

12月29日(火)、30日(水) 10：00〜　東京ビッグサイト

Check 1



特殊印刷により原画を原寸で忠実に再現しました。
内容全てにこだわった充実かつ納得の商品！
新声社ブースにてお手に取ってお確かめ下さい。

●イラストは司淳描き下ろしB4サイズオリジナルイラストです。●大衣黒判額付き（550mm×435mm）。●商品1点・1点すべてに直筆サインが入ります。※サインは印刷ではありません。●特別仕様BOXを採用。●銀板製プレートにシリアルNO.001〜NO.100を刻印。●同絵柄テレホンカード・本人による解説書を同梱。※テレホンカードの単品販売はありません。

アート グラフィックシリーズ第一弾

「画画」《GAGA》

司淳

※本商品は生産数のみの販売のためお一人様1点のみの販売とさせていただきます。
※本商品は無くなりしだい終了とさせていただきますことをあらかじめご了承下さい。

価格30,000円　© TSUKASA JUN

Check 2



注目のイラストレーター・桜瀬琥姫による完全描き下ろしイラストを豪華装丁で発売！妖艶なモリガンを独自の画風で描いた、桜瀬ファン必見のコレクターズアイテム。同絵柄のテレホンカード付きでコミケ会場限定リリース。

●描き下ろしイラスト/多色刷り/少数限定生産/イラストサイズ:379mm×278mm
同絵柄のテレホンカード付き

桜瀬琥姫

桜瀬琥姫 モリガン額装ポスター

「amorous」

《アモラス》価格9,800円

イラストレーション:桜瀬琥姫　© CAPCOM

有名作家の完全オリジナルイラスト コミケで鮮烈デビュー!!

Check 3

各2,500円
※同絵柄テレホンカード1枚付き

★桜瀬琥姫



© KOHIME OHSE/RIG・MARGE CO.,LTD

★OKAMA



© OKAMA

★吉崎観音



© 吉崎観音

★あかつきごもく



© あかつきごもく

コミケでもおなじみ！
あの有名作家がこの忙しい時期に(笑)描き下したオリジナルキャラポスターがついに完成！
とりあえず、当日は速攻で実物を見に来てくれ！

Check 4

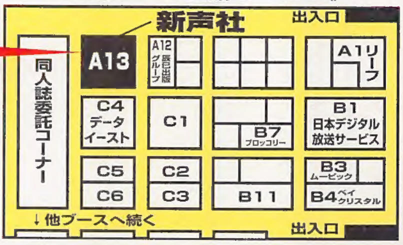
ゲ屋 コミケ特製福袋販売決定！

男性向け・女性向け 各5,000円（15,000円相当）
ステーショナリー福袋（1,000円）もあります

このほかにもキャラクターグッズがもりだくさん！あとは会場でね☆

コミックマーケット55
開 催 日:1998年12月29日(火)、30日(水)
開催時間:10:00〜17:00(30日のみ16:00まで)
場　　所:東京ビッグサイト全ホール

《企業ブース 西館4F MAP》



◆ ご 注 意 ◆

●告知いたしました内容・仕様および価格は、商品改良のため、やむをえず変更になる場合があります。ご了承ください。会場販売商品の最新情報は雑誌「GAMEST」、「X-MARKET」または、新声社ホームページに随時発表・掲載しております。どうぞご利用ください。
●商品は多数用意いたしておりますが、まれに人気商品が品切れする場合がございます。あらかじめご了承ください。
●会場では別途消費税をいただいております。お買い求めの際はご注意ください。

◆ お 詫 び ◆

●前回告知のありました新商品「新・うたたねグッズ」「メイドさんポスター」「グレートグラマラスポスター」は、諸般の事情により発売が来年に延期となります。ご迷惑をおかけいたしますが、イベント販売またはマルゲ屋、読者サービス部でお買い求め下さい。この場をお借りして、お詫びと訂正にかえさせていただきます。

ホームページ:http://www.shinseisha.co.jp/gamest/　新声社　〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

今号の…

イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE 1/30.1999.

餓狼伝説 WILD AMBITION

あの餓狼伝説がとうとうポリゴンに！ＳＮＫポリゴン格闘の今回のクオリティの高さはいかに!?

P.4へGO！



グラディウスⅣ 復活

いよいよ本格始動のグラⅣ！それぞれのステージ構成やボスキャラを一挙公開！

P.6へGO！



ジョジョの奇妙な冒険

皆が待ってた期待の新作ついに発売！完全技表とキャラ別攻略で君のジョジョライフをバックアップ！





P.10へGO！

ギガウイング

カプコン＆匠のシューティング、ラッシュ＆スクープ！

P.24へGO！



パワーストーン

カプコンの初荷ゲームはこれだ！コンシューマよりも早くゲーセンでプレイするナリ！

P.25へGO！



～一押しタイトル先の先～

■ガントレット・レジェンド（アタリ）
巻頭スクープから早2カ月。ようやく国内発売も決まり、そろそろ近所のゲームセンターに入った頃かな？
次号からは大々的に攻略していくぞ！



2D対戦格闘ゲーム「餓狼伝説」シリーズが、ついに3D界に殴り込みだ。
気になるゲームシステムだが、資料ではかなりリアルバウトシリーズライクなシステムになっていたので、今までの餓狼伝説ファンも安心してプレイできるだろう。
もちろん3Dならではの新システムも有りだ。
そして人によってはゲームシステムより気になるプレイキャラクターは、このページを見てわかるように10人。
そのうち新キャラは2人だ。「千堂鶫」は、大阪出身の女子高生レスラー。「坂田冬次」は伝説の大南流合気柔術最強最後の使い手だ。

あの餓狼伝説がポリゴンになって帰ってきた!



餓狼伝説 WILD AMBITION

ポリゴンになっても餓狼らしさは損なわれていない!? スピーディー&ハイレスポンスな操作感で新生餓狼伝説ここに誕生！

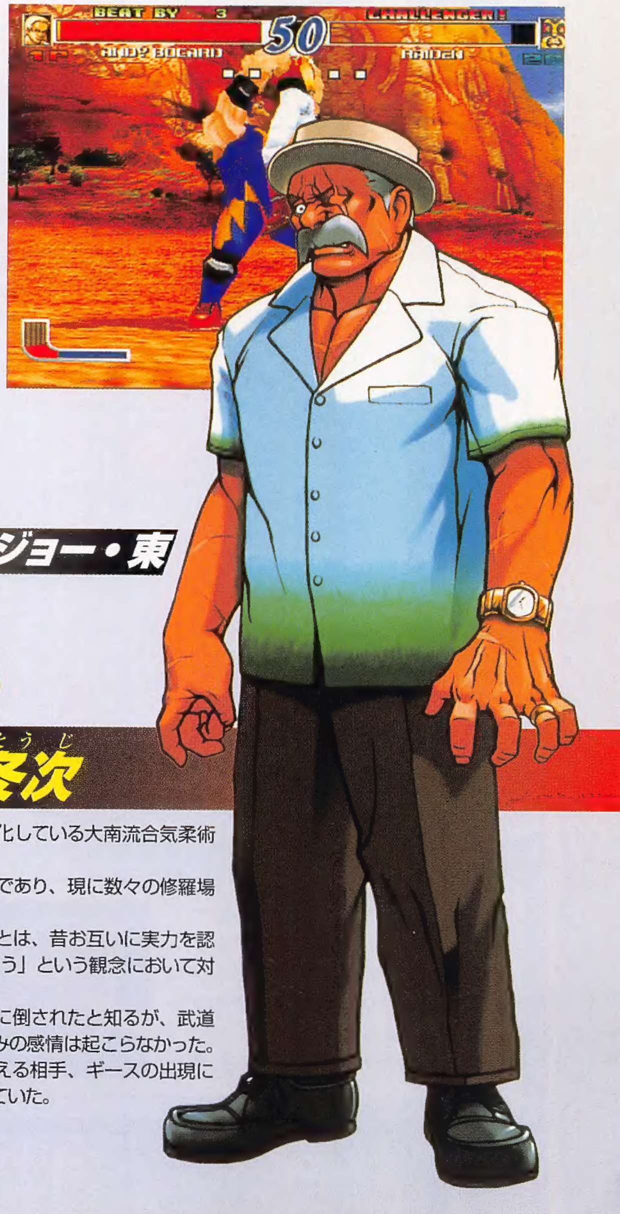


ライデン

ビリー・カーン



ジョー・東



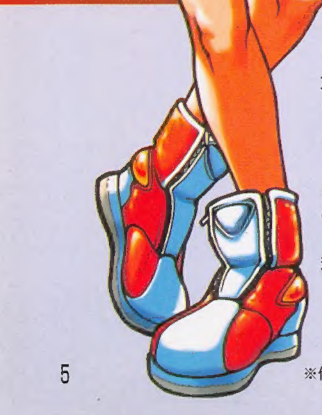
坂田(さかた) 冬次(とうじ)

格闘技界において、伝説と化している大南流合気柔術最後の使い手である。
彼の闘いの観念は「死合い」であり、現に数々の修羅場を潜り抜けてきた。
ギースに合気術を教えた師とは、昔お互いに実力を認め合った仲であったが、「死会う」という観念において対立する仲でもあった。
そんな友がギースという男に倒されたと知るが、武道家としての宿命を感じ、悲しみの感情は起こらなかった。それよりも、久しぶりに死会える相手、ギースの出現に武道家としての血が騒ぎ始めていた。





千堂　鶫（せんどう　つぐみ）



日本の大坂に住んでいる一見ごく普通の女の子、つぐみ。しかし、幼い頃父親から教わったレスリングが彼女の運命を大きく変えてしまった。楽しいこともできず、自由な時間すら無く。好きな男からも「プロレスをする女の子はダサイ」と言われ彼女はついに辞めようと決心する。

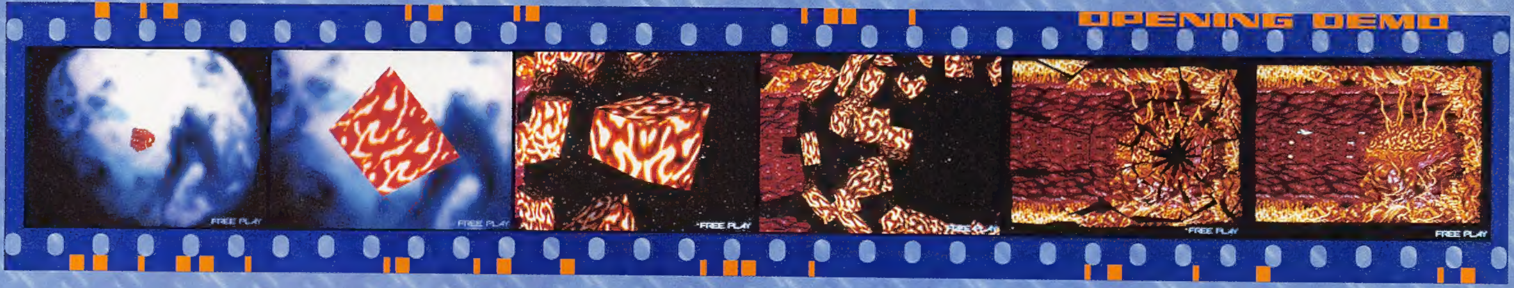
しかし、父の強引な性格から、「キング・オブ・ザ・ファイターズ」に出場し優勝したら、の条件を突きつけられ、つぐみは泣く泣くその条件を飲んでしまう。

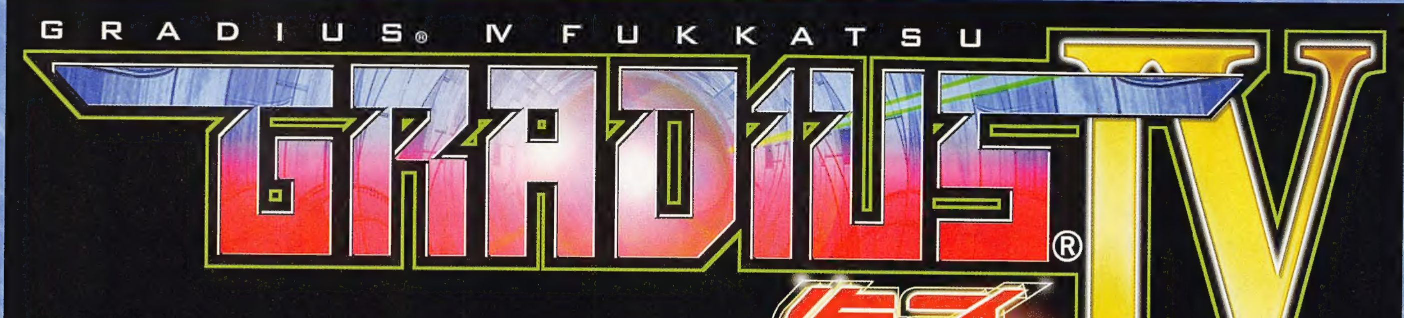
元々レスリングが嫌いではなかった彼女にとって闘いに勝利していくうちに、格闘が楽しく思えるようになっていった。

NEXT ROUND! つぐみの心は高揚感で支配されていった。

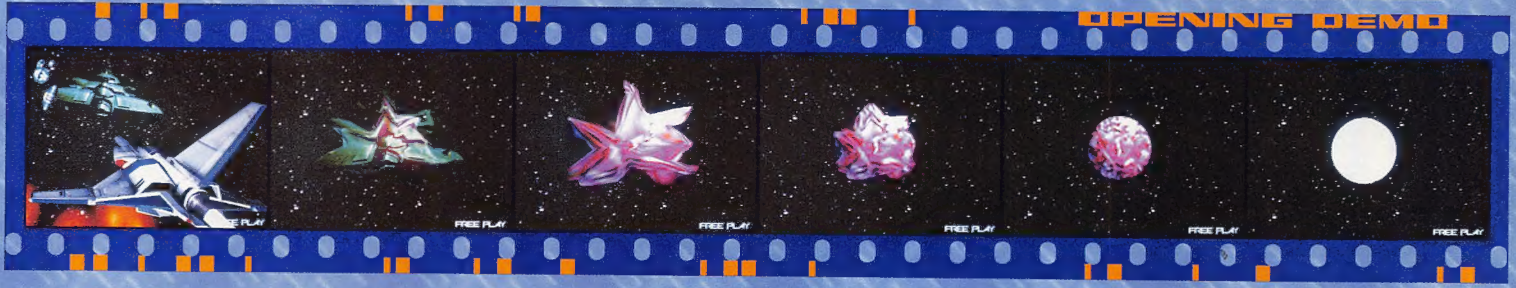


※他キャラのストーリーは69Pにあるぞ!!　※※画面写真はすべて開発中のものだ!!





～ストーリー～
人々の記憶からはすでに遠い過去のことであった。
破壊惑星"バクテリアン"の名は忘れ去られようとしていた。
惑星グラディウスは復興し、平和が当たり前の世になった。
しかし悪夢は再び訪れた。
突如出現した圧倒的敵戦力の前にグラディウス防衛軍は降伏寸前となる。
その時、グラディウス星の空にたった一機の白い機体の飛び立つ姿があった。





「グラⅣ」発売迫る！

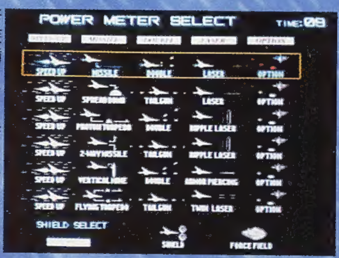
9月のアミューズメントマシンショーで発表され、多くのシューティングファンの期待を集めているグラディウスⅣがついに完成！発売が間近に迫って来た。今回は発売バージョンでのステージを紹介していこう。

発売バージョンでは、ステージ1が流体金属ステージとなり、以前紹介した植物ステージ～細胞ステージが2～6ステージにスライドしている。

今回はステージ6＋αしか画面をお見せできないが、後半ステージの展開もかなりイケているので期待していいゾ。

装備については以前もお伝えした通り、グラⅡの4種類に新装備2種類が加わり、全6種のなかから選べるようになっている。

各装備の構成、性能などについては、攻略がスタートする次号で詳しく解説していく予定だ。



新装備5、6番もなかなか魅力的な装備だ。

P.S.MESSAGE Ⓖ PF2012の攻略ももうすぐ終わるし、ゲーメスト杯も終わったし、PF2012のためだけにゲーメスト買うのやめよう…と思ってたのに、12/15号の表紙（エミリオ）を見たとたん、レジに並んでました。／香川県　P.N.エミリンさん　◆第12回のゲーメスト大賞にめでたく選

流体金属ステージ
STAGE 01

ステージ1は流体金属ステージ。黄金色に輝く流体金属が様々な生物の姿に変形して襲いかかってくる。

流体金属のグラフィックの質感は素晴らしく、大きな流体金属の塊からドラゴンが生まれてくる（?）さまは、なんとも不気味、かつ美しい。

ステージの構成、展開はグラIIのステージ1とほとんど同じで、上下が無限スクロールでつながったフィールド上に、ドラゴンのジェネレーターとなる流体金属の塊が点在している。ぼやぼやしていると、複数のドラゴンにとりかこまれてスクロールに押しつぶされてしまうことも…。

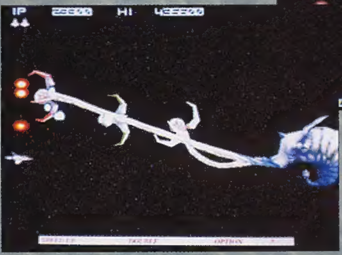


流体金属の塊からドラゴンが生まれる。

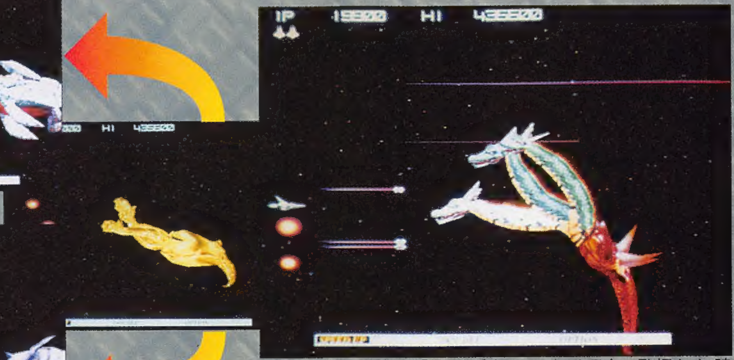
01:BOSS ヨロガトン・キメラ



3つ首のカメに変形。



こちらは、3本の触手を持つ奇怪な生命体。



ステージ1のボス「ヨロガトン・キメラ」。登場した時の形態は三つ首の姿。一定ダメージを与えると、左の写真のように変形する。

ステージボス、「ヨロガトン・キメラ」は、流体金属の体を持っていて、様々な姿に変形しながら攻撃してくる。

出現直後は3つ首のドラゴンだが、この形態にある程度ダメージを与えると、いったん流体金属の塊に戻り、別の姿、能力を持つ生物（?）に変形して攻撃してくるのだ。

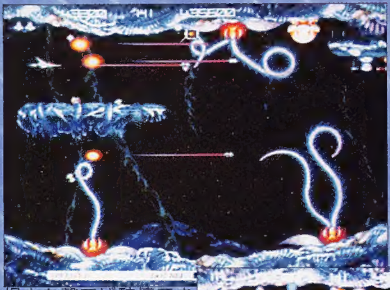
今回は変形後の写真を2タイプしか載せていないが、この2タイプ以外の姿に変形する場合もあるぞ。

植物ステージ
STAGE 02

ステージ2は、不気味な巨大植物に一面を覆い尽くされた植物ステージ。

ステージの前半は、触手状のツタを伸ばして自機の進路を遮る巨大な植物がいたるところに生えていて、破壊するのが遅れるとすぐに追い込まれて逃げ場が無くなってしまう。

ステージ後半は、地形にびっしりと生えている植物が、大量の胞子（?）を飛ばしてくる。この胞子はショットで撃てば消せるのだが、なにしろ大量に飛ばしてくるので、装備がばっちりでも油断はできない。



根本を撃てば破壊できるが、ツタが邪魔する。



画面中に飛び散る胞子。装備がないとつらいぞ。

02:BOSS デンドロディウム







植物ステージボス「デンドロディウム」は、巨大な花。

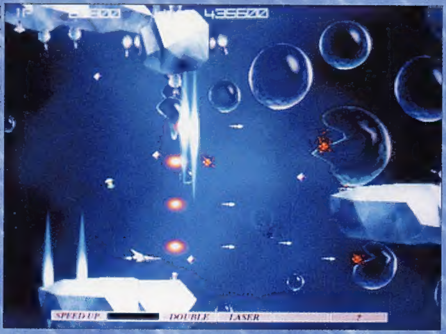
出現時はつぼみだが、自機の接近とともに開花し、毒々しくも美しい姿を現す。

花から弾を撃ちながら、ときどき触手を飛ばしてくる攻撃がかなり嫌らしい。

バブルステージ
STAGE 03

ステージ3は無数の泡が漂うバブルステージ。グラⅡの結晶ステージと、グラⅢの泡ステージを合わせたようなステージだ。

グラⅡの結晶ステージとか、グラⅢの泡ステージといえば、苦い思い出が多い人も多数と思いますが…泣いてもらいましょう、今回も。このステージで！大量にわき出す泡に押されっぱなしになること間違いなし！



砲台付きの結晶が泡に混じって出現。



前方攻撃力の高い6番装備で泡に対抗。

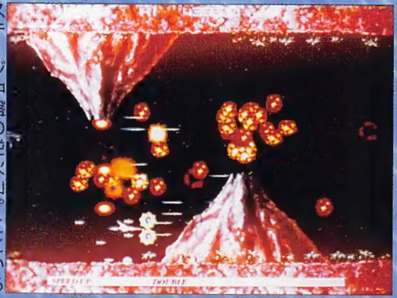
03:BOSS バブルコア

ボスは「バブルコア」。泡地獄を切り抜けてこのボスと対面しても、待っているのはさらなる泡地獄。上下についたランチャーから泡をばんばん放出しつつ、ビックコアばりのレーザー攻撃もしてくる。装備がないと異常に厳しいボスだ。

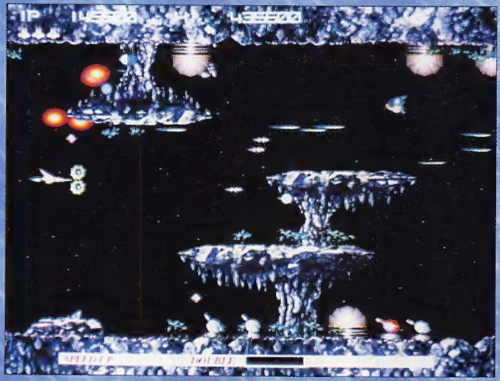


ビックコアに2基のランチャーを追加したようなデザイン。

マグマステージ
STAGE 04



ステージ中盤の逆火山。ここから溶岩地帯に入る。



ステージ4はシリーズ名物、マグマステージ。

前半の地形は、グラⅢの火山ステージのような雰囲気。入り組んだ地形のカゲにハッチや砲台が多数設置されていて、装備の特徴を生かした攻略が要求されそうな感じだ。

ステージの中盤には逆火山があり、ここを抜けると雰囲気が一転、ここからがグラⅣマグマステージの真の姿だ。煮えたぎる溶岩の洞窟の中を進んでいく展開となり、下の地面は左から右に向かって流れていくようになる。

画面の左から、ハッチや砲台が設置されている地形が流れてくる展開となるため、非常に厳しい場面となるだろう。

さらに終盤にさしかかると、地震がおきて地形がグネグネと歪みながら上下に振動し始めるのだ。ただでさえ狭苦しい地形なのに…。



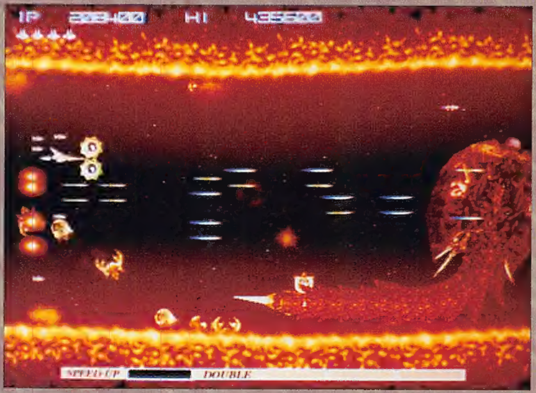
せ、狭い！この状況で左からハッチが！



大地震発生！地形が歪み、踊る。

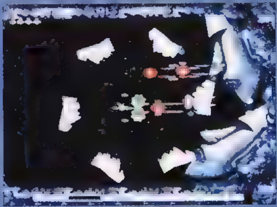
04:BOSS ギラードル

マグマステージボス「ギラードル」は、カブトガニのようなデザイン。画面中を所狭しと飛び回り、幼虫を産み落としながら攻撃してくる。画面外に消えたと思った途端、溶岩のなかから飛び出して体当たりしてきたりもする。



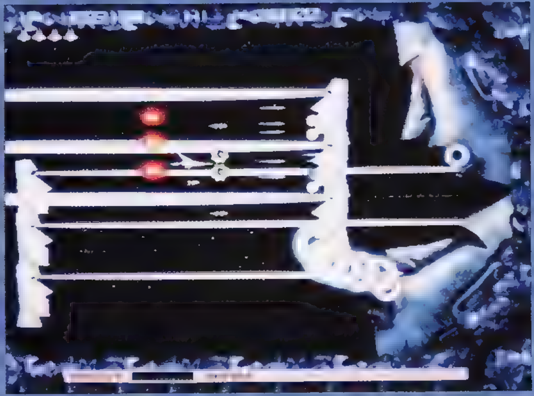
G 電車でGO2！高速編3000番台の攻略（全コース）を載せてもらいたいです。／千葉県　P.N.DA君　◆前号をもって、3000番台からの新規路線は全部フォローしました。既路線の京浜東北線（中級）、ほくほく線（上級）、こまち（特級）はムックをご参考ください。（こーじ山下）

05:BOSS アー&ムー



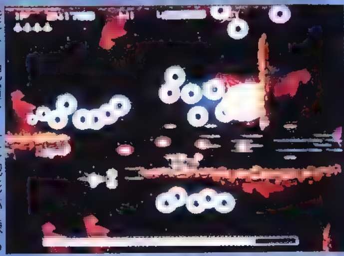
小型モアイの攻撃は何パターンかある。

モアイステージボスは2体の巨大なモアイ。上のヤツが「アー」で下のヤツが「ムー」という名前らしい。イオンリング以外にも、小型のモアイが出現、フォーメーションを組んで様々な攻撃を仕掛けてくる。



モアイステージ STAGE 05

もちろんあります、モアイステージ。前半のモアイは、破壊したときに崩れ落ちていく破片にも当たり判定があるのが曲者。縦置きになっている地形に付いているモアイを破壊したときは、特に注意が必要だ。後半の白っぽいモアイは、破壊しても一定時間で復活する。これまたかなり手強いぞ。



垂直に配置された地形が嫌らしい。



後半のモアイは、破壊しても一定時間で再生する。

細胞ステージ STAGE 06

ステージ6は細胞ステージ。ドロドロネバ～ぐちゃら～と、これまたグラディウスになくてはならないステージだ。前半の見せ場は、血管のようなモノが網目状に画面を覆っている場面。ショットで切断した切り口からアメーバ状の生物が無数にわき出てきて、ゆっくりと、しかし確実に自機めがけて押し寄せてくるのだ。身動きの取れない地形でのこの攻撃、実にグラディウスっぽい圧迫感、閉塞感を楽しめる(?)ことだろう。

後半は、目黒寄生虫博物館も真っ青のグロさだ。

06:BOSS ベリアール



このあと、意外な姿に変形する。

ボスの「ベリアール」も、細胞ステージのボスらしくかなりグロテスク。サラマンダのゴーレムを彷彿させるデザインだ。

ナマモノっぽい外見に似合わず、攻撃は派手でスピード感のあるレーザー系の攻撃が主体。そして、コイツを倒すと、懐かしいアイツが現れる…

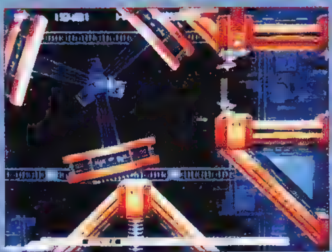


破れたパイプから、アメーバ状の生物がうようよとわき出てくる。

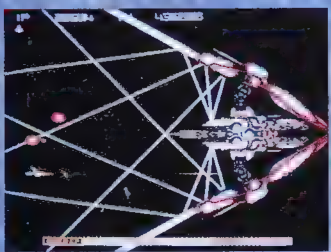


触手に追われながら壁を掘り進む。もちろん、壁は一定時間で再生する。

次号から攻略開始!



MAXIMUM・SPEED!



進化を遂げた過去の悪夢達が立ちふさがる。

次回、1月末発売号から攻略開始!!お年玉を温存してグラⅣに備えよ!!

P.S.MESSAGE G

Q：4コマ漫画はどこへ送ればいいのでしょうか?また、その内容は最新ゲームをもとにして書いたほうがいいんですか?／三重県　P.N.飛鳥翔子さん　A：投稿先はアイランドでOK。基本的にアーケードゲームのネタなら、どんなモノでもお好きなように料理してくだされ。(しもでん)

君もあの矢に撃たれたか？

ジョジョの奇妙な冒険

今号の一枚



前号でインスト技を紹介したが、今回はそこに記されていない隠し技を紹介。さらにスタンドそのものに関する濃い〜ネタを集めてみたぞ！

その能力を隠す必要はない！ TECHNICAL スタンド ONI

担当：アディオスToshi

スタンド…。それは超能力でもあり、本人にとり憑く幽霊でもある。しかし、その完全なる定義はと言われると難しい。また、それが説明できてしまうと魅力は急速に失われる。スタンドはスタンド以外の何物でもないのだ。

その昔、編集部に在籍していたライター、Aceは言った「オレのジョジョはツェペリさんで終わった…」と。もちろん、その場にいた誰もがツッコんだ「早すぎジャー」。

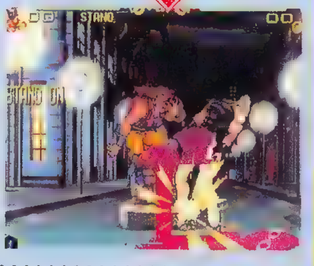
そんな波紋マニアは置いといて、このゲームをプレイしようと思う人の大半はスタンドが自分の手で操作できる、そんな衝動に駆られてるはず。

ではスタンドを出すには？もちろんSボタンを押せばガードや技の硬直でない限り出せるが、おもむろなその動作だけが実戦でのスタンドの出し方と考えてはいないだろうか。

それはそれで多用するが下のカコミのような、ちょっと小細工を効かせたスタンドの出し方もあるのだ。

ジャンプ中に出し入れ





特にアレッシーなどは下と上、両方から攻められている感覚を与えるので空中でのスタンドON、OFFは重要だ。ちなみに下からの攻撃は下段判定にならない。

ジャンプ中でもSボタンは機能する。本体のリーチを見せておき、空中でスタンドを出して跳び込む。これで相手の対空兵器を潰せれば理想的。もちろん、その逆もあるわけだが、何も攻撃的にだけ使用することはない。スタンドOFFにすることもできるので、攻撃を受けて空中受け身をとった際などに、不利と感じたら空中で引っ込めて地上でガードしたりするのもい い。どちらかというと、攻撃的に使うよりもこちらのほうがまんべんなく活用されそうだ。

スタンドの通常技と同時に





スタンドモードのしゃがみ強Pが信頼できる対空兵器であるアヴドゥルは、本体モード時に跳び込まれたときに同時押しを活用したい。こういうキャラは他にもいる。

本体モード時に「ここでスタンド技が出せれば…」という一瞬がある。強力な中段技、対空兵器はスタンド技であることが多いので、それを本体モード時すぐに出したいときは、出したい技のボタン（弱・中・強）とSボタンを同時に押すようにする。もちろん、それで出した後、強制的にスタンドが引っ込むということはなく、ノーマルに出したときと同様に扱うことができる。ただし空中ではできず必殺技も無理。ダッシュ中もダッシュ技にはならない。

通常技をキャンセルして





⬇⬋➡+Sが攻撃と同時にスタンド離脱であるキャラは、割と戦略上重要だ。しかし威力のないちょっとした技、もしくは性能の悪い技が出るキャラは無理して使う必要はない。

同時押しで本体モード時にスタンドモードの通常技が出ても、よほど特殊な場合を除いて通常技（本体モード）からは連続技にならない。よって出す前に潰されることもあるが、⬇⬋➡+Sのコマンドで出せば解消できる。これは全キャラにある「必殺技扱いのスタンド出現法」で、連続技に組み込むことが可能。出る技はそれ用のものもあれば流用されているものもあり、全体的に威力は小さい。当然、これで出した後もスタンドは出現状態を維持できる。

Q：アリカの三原さんは「そんなんアリカ」と「AMショーでKOF本にもサインしてくれるいい人っぽい人」とどちらが本物なのでしょうか。あと小林さんの子供さんは？／埼玉県　P.N.TM.YKS（D-ism）君　A：どちらも本物、というか同一人物です。ちなみに今は「カードキャプター←

知ってるだけで得をする
スタンドONによるメリット

スタンドを出すことによって得られるメリットの数々。それらを理解すれば、スタンドの使いどころも自ずとわかってくるはずだ。

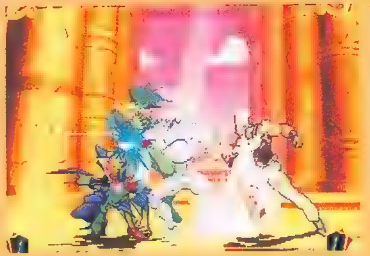
担当：GYU

スタンドONによって得られるメリット

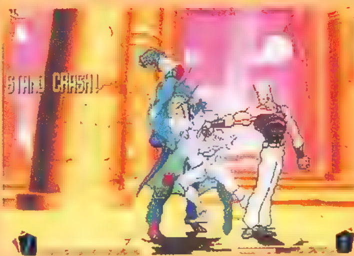
冒頭のシステムページでスタンドの出し方はわかってもらえたと思うが、ここで問題になってくるのが「スタンドの出しどころ」だ。

しかし、スタンドの出しどころと一口に言っても、スタンドはキャラによってさまざまなので一概には説明することができない。

そこで、このページではスタンドを出したとき、つまり〝スタンドON〟時のシステム的なメリットについて説明していくことにしよう。



スタンドONすれば体力を削られない等の利点がある。



ただしデメリットもあるので要注意。詳細は次のページで。

スタンドONによるメリット①
体力ゲージを削られない



本体モードでスタンド攻撃をガードすると体力を削られる。

このゲームでは必殺技に限らずスタンドを利用した攻撃を本体モードでガードすると、体力を削られてしまう。一応、この〝削り〟によって死ぬことはないが、丞太郎の『オラオラ』などの多段技は十分恐ろしい存在だ。

しかし、スタンドONしてガードすればスタンドがガードしてくれるので、この〝削り〟を防ぐことができる。もちろんスタンドゲージは減るが、これはスタンドを戻せば回復できるので問題ない。



一方、スタンドONならスタンドゲージが減るだけで済む。

スタンドONによるメリット②
スタンドコンボが使える



スタンドONでキャラごとに決まったボタンを入力すれば、



スタンド攻撃によるスタンドコンボが可能だ！

スタンドONしている場合は「スタンドコンボ」と呼ばれる攻撃を使うことができる。これはいわゆるチェーンコンボのようなものだが、すべてスタンドによる連続攻撃になっていることが特徴。相手がスタンドONしていればスタンドゲージを、そうでなければ体力ゲージをガンガン削ることができるぞ。また、キャラによっては中・下段の二択に派生したり、技によっては必殺技でキャンセルをかけることも可能だ。

スタンドONによるメリット③
特殊能力を発揮できる



スタンドONなら特殊能力を使うことができるので…、

スタンドONのメリットの1つに「特殊能力」と呼ばれるものがある。これは本体モードでは不可能なアクションが、スタンドONによって可能になるということだ。

使用可能な特殊能力はキャラごとに違ってくるが、その代表格に2段ジャンプがある。スタンドONしていれば、通常では不可能な2段ジャンプができるぞ（チャカは不可）。

これらを利用すれば、よりトリッキーな攻めを展開できるようになるはずだ。



2段ジャンプや空中ダッシュでトリッキーに攻めることが可能だ。

スタンドONによるメリット④
超必殺技ゲージを増やしやすい



本体モードでは小攻撃でスタンドゲージは溜まらないが…、



スタンドONなら小連打でガンガンスタンドゲージが溜まる！

スタンドを出していない状態では超必殺技ゲージを増やすことはなかなか大変だが、スタンドONすれば効率的にゲージを溜めることができる。

特に顕著な例がチャカの小攻撃で、本体モードではいくら連打してもまったくゲージは溜まらないが、スタンドONしていれば連打するだけでガンガン溜められるのだ。

状況に応じて、「超必殺技ゲージを溜めるためだけにスタンドONする」という使い方も考えてみるといいだろう。

ただし、スタンドON時にはデメリットも存在する！ 詳細は次のページで…

 G 『さくら』のPS版ゲームを作っているそうです（笑）。それから小林先生のお子さんは無事、この世の人（笑）になったそうです。おめでとうございます。ちなみに男の子だそうです。（アリカ担当編集）

いいことばかりじゃないんだよね

スタンドONによるデメリット

前のページでスタンドONによるメリットを解説したが、当然ながらデメリットも存在する。これを理解してこそスタンドの使いどころが見えてくるのだ。

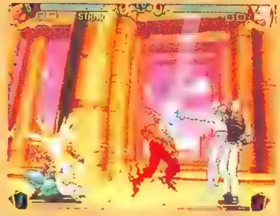
担当：GYU

スタンドONによるデメリット①
本体だけでなくスタンドも攻撃される

スタンドONの最大のデメリットは「スタンドも攻撃を受ける」ということにある。つまりスタンドONすると、本体＋スタンドにやられ判定ができるので注意しよう。

また、スタンドを**遠隔操作している時**も注意が必要だ。**この時スタンドはガードできるが、本体はガードできない**ということを覚えておこう。

また本体モード時に必殺技を出した場合も、スタンドがガードできない限りは本体もガードすることができないぞ。



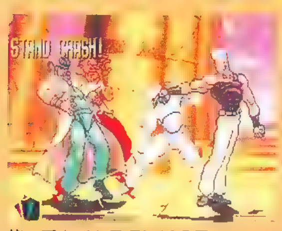
遠隔操作中は本体がガードすることはできないの要注意。



スタンドを出しているとやられ判定が大きくなってしまう。

スタンドONによるデメリット②
スタンドクラッシュされる危険性

スタンドONしているときに敵のスタンド攻撃を受けると（ヒット・ガードに関わらず）、スタンドゲージが減ってしまう。そして、このスタンドゲージがなくなると「スタンドクラッシュ」が発生して、**一種の気絶状態**にさせられてしまう。この気絶状態は時間的には短いが、完全に無防備な状態なので注意が必要。スタンドゲージがなくなりそうになったら、**本体モードに戻してゲージを回復**させよう。



放っておくとスタンドクラッシュで無防備になってしまう。

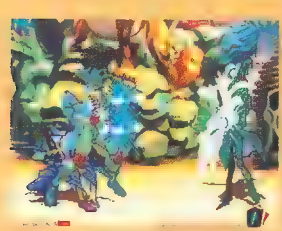


スタンド攻撃をスタンドでガードするとゲージが減っていき…、

スタンドONによるデメリット③
回り込みができない

スタンドONしている場合は、「回り込み」することができない。これによって受ける具体的なデメリットと言えないかもしれないが、例えば「敵に遠距離から飛び道具を連射されるとなかなか接近できない」といった不都合が生じることになる。また、攻撃する場合も相手の背後に回り込めないために、攻撃が単調になってしまいがちだ。

状況によっては機動力の高い本体モードも有効なので、うまく使い分けていきたい。



スタンドON時はある意味、機動力が低いといえる。



特殊能力こそないが、回り込みできる本体モードに比べて…、

メリット？デメリット？
スタンドONによる技の変化

このゲームでは本体モードからスタンドモードに切り替えることによって、ほとんどの通常技や必殺技が変化するようになっている。しかし、このスタンドONによる技の変化をメリット・デメリットの一言では片づけることはできないのだ。

例えば承太郎の超必殺技である「プッツンオラ」。スタンドON状態のプッツンオラは、本体モードよりも攻撃判定の発生が早いといった特徴があり、立ち中攻撃をキャンセルすれば連続技になることがこのモードのメリット。

一方、本体モードのプッツンオラは発生が遅く、立ち中攻撃からキャンセルしても連続技にはならないが、スタンドが攻撃し続けている間に本体も動けることが特徴だ。

つまり、連続技という目的だけで考えれば本体モードよりもスタンドモードのほうが優れているが、ラッシュで相手を押していく場合は、本体とスタンドが同時に攻撃できる本体モードのほうが向いているというわけだ。この例に当てはまる攻撃は他のキャラにも多いので、状況と目的に応じてモードを使い分けられるように心がけよう。

スタンドオンのプッツンオラ





スタンドON状態でのプッツンオラは、発生が早いので立ち中攻撃からの連続技として使っていけることが利点。

本体モードのプッツンオラ





本体モードのプッツンオラは、攻撃中に本体が動くことができるので、相手のガードを崩す手段として有効だ。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：対戦ホットギミック快楽天のジャンジャパン、ジャンアメリカの対戦ダイヤグラムはいつ発表されるのですか。楽しみに待っています。あと、対戦時の全技表の公開希望。／鳥取県　P.N.金四郎君　A：ダイヤグラムって…2キャラしかいないぞ、オイッ！（笑）。まぁ、前号のイン・

ジョジョ世界の法則を理解すべし
ガードに関する基礎知識

雪崩のような連続攻撃とのバランスを取るためか、このゲームのガードシステムは意外と特殊だったりするぞ。

担当：はまー

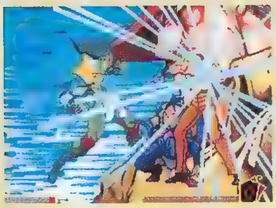
ガードできそうでできない！

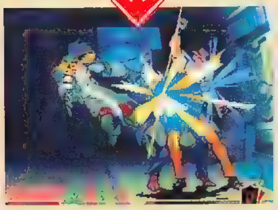
結論から言うと、「ジョジョ」におけるガードは、
●すべての攻撃はスタンドがガードする
という原則に基づいている。これが何を意味するかというと、スタンドが何らかの行動（攻撃や遠隔操作など）を取っていると本体を守れない、つまり「本体に到達した攻撃をガードできない」という状況になるのである。

ただ一言で「スタンドが仕事をしているからガードできない」と言ってもいいが、これだけではピンとこないだろう。とりあえず、代表的な「ガード不能の状況」を羅列してみるとしよう。

ガードできない！・その1 本体モード時のスタンド攻撃中

本体モードでの一部の必殺技は、スタンドを一時的に分離して攻撃させせつつ、本体はすぐに動いて連携攻撃を仕掛けることが可能。そういった性質から多用されがちだが、実はここに落とし穴が存在する。コマンド入力後はスタンドが独自のモーションで「仕事をし続ける」ため、いくら本体が自由に動けようがガードできない。スタンド攻撃をガードさせた後にスタンドが消えるまでの間もガード不能になる点には、とくに注意しよう。


スタンド必殺技をガードさせた後に割り込まれると、


本体がフリーでもガードできない。回り込みを駆使しよう。

ガードできない！・その2 タンデムアタック中

その1と同じような状況だが、スタンドが本体に付いたままになるオリコンタイプ（ジョセフ、アレッシー、チャカ）でもガード不能になってしまう。

逆にプログラムタイプの残り7人は、発動後に何も入力しなければスタンドがすぐに戻ってくるので、結果的にガード不能時間が少なくなる。遠隔操作のできるスタンドは活用したい。

ガードできない！・その3 遠隔操作中の本体

一部のキャラで可能な遠隔操作は、スタンドを単独で放って攻撃しつつスタンドはガードも投げもできる、というおいしい状態になる。が、「スタンドに仕事をさせている」ので、当然本体への攻撃は防ぐことができない。やられそうになって慌ててスタンドを呼び戻しても、完全に本体の中に消えてフリーになるまではガード不能だ。


一見、本体と挟み打ちしているように見えるが、じつは大ピンチ。

ガードできない！・その4 地上技を空中ガード

最近の対戦格闘ではお馴染みになりつつあるが、地に足をつけた状態での打撃技は、一部の例外を除き空中ガードできない。これは、本体の攻撃でもスタンドの攻撃でも共通だ。とはいえ、「ジョジョ」ではその「一部の例外」がけっこう多いということも付け加えておく。

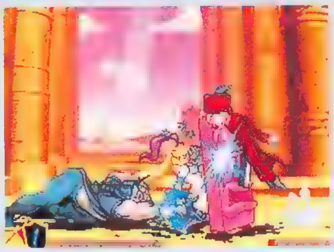

スタンドの攻撃を空中ガード中に本体の地上技を出されると、もはや回避する術はない。

ガードできなさそうでできる！

今度は逆に、一見どうしようもない状況でも意外と防げてしまう例を見てみよう（当然スタンドはフリーの状態）。

ガードできる！・その1 本体とスタンドの挟み打ち

タンデムアタックや回り込みなどを駆使されると、相手の本体とスタンドに挟まれてしまい、レバーをどこに入れていいか迷う時がある。が、実は左右どちらに対してガードしようとしてもOK。レバーを相手の本体方向に入れた時に本体の攻撃を出されても、スタンドが後ろにさえいればガードできる。


途中からくらった時は、中・下段の二択を迫られた可能性が高い。

ガードできる！・その2 体力ゼロ時の必殺技

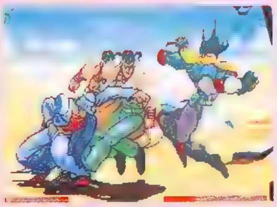
とにかく体力を削られる機会の多い「ジョジョ」だが、ガードが確実であるかぎり「削り倒される」ことは絶対にない。逆に安易に大技で削ろうとすると、かえって隙をつくることになってしまう。


攻撃力の低いタンデムアタックも、トドメを刺す時には使えるかも。

ガードできる！・その3 回り込みの直後

全身無敵の便利な特殊行動である回り込みだが、感覚的には技の終了直前を狙われそうな印象を受ける。しかし実際には、打撃が重なっていてもガードすることが可能だ。

ただし、回り込み直後のガードや必殺技は行うことができるが、通常投げや回り込みは受け付けない。回り込み後に技をくらってしまう人は、これらの行動に頼っていないかチェックしてみよう。


こういう状況でも慌てずにガード。避けようとするとやられるぞ。

P.S.GAMEST Q&A G
…タビューがなかなかの評判（いろんな意味で）との話を聞いている。そこで、我がゲーメスト編集部快楽天チームでは、ジャンジャパン&アメリカの完全技表を近々掲載予定！もちろん、究極の辱め奥義も全部公開！金四郎君をはじめ、ファンのみんな楽しみに待っててね！（こーじ山下）

強さの秘密はオレ(本体)だぜ



そして時は動き出す……

前号で紹介されていなかった「時を止める」技、『スタープラチナ・ザ・ワールド』。ゲージストックが3つ以上ある時でしか使えず、使用後は必ず0になってしまう。ただし、時を止めていられる時間は残りゲージ量に比例するので、溜まっていればいるほど強力なコンボを叩き込むことが可能だ。



スーパーコンボは使い放題。9ゲージもあれば即死可能か!?

とりあえず基本だぜ「本体モード」

承太郎は基本通常技の性能が高く、「ダッシュ攻撃→通常技→本体モード必殺技→ダッシュ攻撃→……」という連携が非常に強力。まずはこの流れでバリバリ固めていく動きを覚えよう。具体的には、

●ダッシュ攻撃
・弱……全体的なモーションが小さい
・強……技後の隙が小さい

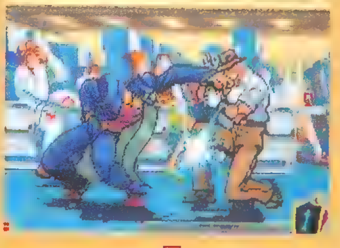
●通常技
・しゃがみ弱……連打可能、下段
・立ち強……高威力、対空
・立ち中……連続技のつなぎ、ジャンプ防止
・→＋中……連続技のつなぎ、下段判定
・→＋強……下段判定、リーチが長い

●本体モード必殺技
・『オラオラ』……削りが大きい、ガードキャンセル防止
・『マッハオラッ』……高威力、アドバンシングガード防止

を組み合わせていく。本体モード必殺技は出てしまえば隙がないので、すぐにダッシュ強で追いかけよう。



ダッシュ強やジャンプ攻撃で突っ込み、



連続技を狙いつつ、隙の少ない技で固める。



離れないうちにキャンセル『マッハオラッ』を出し、



再びダッシュ強で間合いを詰めていこう。

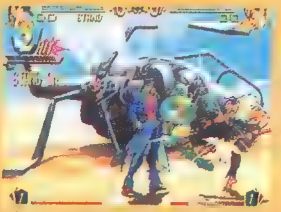
オラオラ（スタンドモード時）	↓↘→＋攻（連打）
マッハオラッ（スタンドモード時）	↓↙←＋攻（2回まで連続入力可）
スターフィンガー	→↓↘＋攻（離すと発動）
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
ブッツンオラ	↓↘→＋攻攻（同時押し）
スターブレイカー	↓↙←＋攻攻（同時押し／離すと発動）
スタープラチナ・ザ・ワールド	→・中・弱・→・S（要3ゲージ以上）

確実に追いつめるぜ「スタンドモード」

本体モードの連携兼連続技のラッシュは、ヒットすれば絶大な威力を誇るものの、「しゃがみガードを崩しにくい」「単発技が多くガードキャンセルや割り込みスーパーコンボに弱い」という欠点がある。そこで、本体モードのプレッシャーを受けて相手が守りに入ったところを見計らい、スタンドを出して対応能力を上げてみよう。狙い目は、

1.スタンドコンボでの削り
2.強攻撃での牽制
3.ガードキャンセル

といったところ。



ジャンプ攻撃→弱＋Sや、ダッシュ強→↓↘→＋Sで出すといい。

1.のスタンドコンボで使っていくおもな組み合わせは、

●弱×1～2→中→強（or中『マッハオラッ』）
●しゃがみ弱→しゃがみ中→しゃがみ弱→しゃがみ中→中（or強）

の2つ。スタンドモードの『マッハオラッ』は、1発で止めれば隙はほとんどない。

2.の牽制では、相手のジャンプを封じることが目的。立ち強のストレートは、ジャンプの初めや空中受け身をとった相手を追いかけるようにして当てる。しゃがみ強は純粋に対空性能が高く、相手を浮かせることが可能だ。ジャンプ強は空対空に使える。

3.のガードキャンセルは、本体モード時では弱すぎて使えないのだが、スタンドモード時ではかなり信頼できる性能になる。切り換えた瞬間を狙われた時に使おう。



当てると相手は浮くので、ダッシュで追いかけつつ2.を狙うべし。

どれも超破壊力だぜ「連続技」

●ダッシュ強→→＋中→弱『マッハオラッ』→ダッシュ強→しゃがみ弱×2→『スターブレイカー』

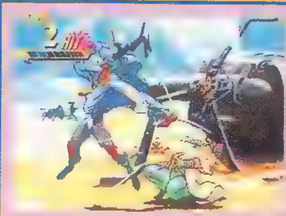
本体モード時の基本にして、体力を半分以上奪う豪快コンボ。分解すると、

・ダッシュ強→すべての通常技
・立ち中 or →＋中 or 立ち強 or →＋強→弱『マッハオラッ』
・『オラオラ』『マッハオラッ』→ダッシュ強
・しゃがみ弱→しゃがみ弱 or しゃがみ中 or 立ち強
・しゃがみ強以外の通常技→『スターブレイカー』

といった感じだ。状況に応じて組み合わせていこう。ちなみに、スタンド出現中のダッシュ強は見た目が立ち中だが、硬直が小さくなっている。

●（『スターフィンガー』を仕込んで）昇りジャンプ攻撃 or しゃがみ攻撃→『スターフィンガー』→ダッシュ強→……

この後は1つ目のものと同じ。本体モード時の『スターフィンガー』はボタン押しっぱなし中に本体が動けるので、しゃがみガードできないジャンプ直後の攻撃か、立ちガードできないしゃがみ攻撃から連続ヒットさせることができる。さらにそのやられモーション中に承太郎の攻撃が間に合う。



ダッシュ強→→＋中→『スターフィンガー』など、うまく連携させよう。

P.S.GAMEST Q&A G　Q：テトリス ザ グランドマスターでランキングにNINて入れると光るんですけどなぜですか?／石川県　P.N.NIN君　A：コラムコーナーを読んでいるかね?NINとはアリカの社長であらせられる、西谷さんのもう一つの名前なのだ。

そしてお前は、「ハメだ!」と言う



山吹色の波紋疾走	→↓↘+攻
波紋のビート	レバー1回転+攻
策士の業	(技を受けた時に)↓↙←+攻
(スタンドモード時)	攻撃技
青緑波紋疾走	↓↘→+攻
(スタンドモード時のみ)	↓↘→+攻
ハーミットウェブ	掴み後、←+攻or攻連打
前転(スタンドモード時のみ)	攻攻(同時押し)
スタンド出現攻撃	↓↘→+Sボタン
超必殺技	
師の教え	↓↘→+攻攻(同時押し)
波紋疾走	レバー2回転+攻

スタンドONが基本

ジョセフは、人型スタンドを持つ他のキャラと違って、スタンドON時のメリットが非常に大きく、デメリットがほとんどないキャラとなっているため、常にスタンドONの状態で闘っていくのが基本となる。

スタンドON時は通常技の判定が強くなり、スタンドコンボも使えるため跳び込みからガンガン攻めていけるし、スタンドON時専用必殺技のハーミットウェブを組み込んだ連続技で大ダメージを狙える。ということで、まずはスタンドON時の攻め方をマスターしよう。

ちなみに、他のキャラはスタンドON時は回り込みができなくなるが、ジョセフのみスタンドON時にも回り込みができる（スタンドON時の回り込みは、攻撃ボタン2つ同時押し）。ただし、スタンドON時の回り込みはOFF時に比べて性能が悪く、打撃に対して無敵ではないようだ。

跳び込みからの攻め

スタンドON時はジャンプ強攻撃でガンガン跳び込んで攻めていくのが基本。スタンドON時のジョセフの強攻撃は非常に判定が強く、これだけでかなり押していける。

跳び込みからは、強→『ハーミットウェブ』→引き寄せて弱攻撃→『波紋のビート』、という連続技を狙うか、スタンドコンボからの連続技を狙おう。

前者は、これだけで体力の約30%を奪える強力なダメージ源だ。後者のスタンドコンボにつなぐ攻めは、ジャンプ強攻撃がヒットしていても大ダメージが望めないかわりに、ガードされた場合でも分岐のある連携で攻めを持続し、削りダメージやスタンドクラッシュを狙える、といった利点がある。

理想を言えば、ジャンプ強攻撃がヒットしたらすべて『ハーミットウェブ』の連続技につなぎたいところだが、ジャンプ強攻撃の時点でヒットorガードを判断して連続技を変えるのは難しい。ジャンプ強攻撃がヒットしそうだと思った場合は『ハーミットウェブ』の連続技を狙いつつ、スタンドコンボの連続技を適当に混ぜていこう。基本的には「決め打ち」ってことだね。


スタンドON時のジャンプ強攻撃が強い。

スタンドコンボからの攻め

ジョセフのスタンドコンボは、弱→中→強の順番でありさえすれば、しゃがみ技やレバー前斜め下入れ技をどのように組み合わせても連続ヒットしてくれる。跳び込みからの攻めに使う場合、しゃがみ弱→しゃがみ中攻撃から、レバー前斜め下強orしゃがみ強、といった下段攻撃主体で構成されたルートを使うのがオススメだ。

レバー前斜め下強は下段で、ヒット時は連続となるがキャンセルできないことに注意。

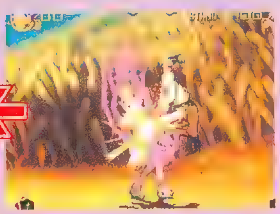
しゃがみ強は下段ではないがキャンセル可能で、ここから『山吹色の波紋疾走（サンライトイエローオーバードライブ）』や『ハーミットウェブ』へ連携させるのが有効だ（連続にはならない）。スタンドON時の『山吹色の波紋疾走』は、ガードされてもジョセフのほうが先に動けるので、連携のシメにガンガン使っていこう。空中ガード不可技なので、ジャンプで逃げる相手に当たることも多い。

このように、下段メインのスタンドコンボでカタメつつ、時々しゃがみガード不可のレバー前入れ強攻撃を混ぜるのも効果的だ。

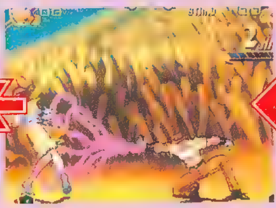

下段ルートでカタメ、中段のソバットで不意打ち。

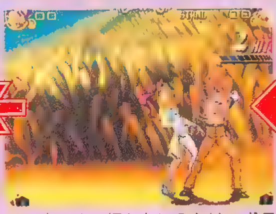
スタンドコンボで注意したいのは、弱→弱とつなぐと次は立ち中しか出ない、ということ。立ち中からは、しゃがみ強やレバー前斜め下入れ強へ派生できる。

跳び込みからスタンドコンボへつなぐ場合は、弱1発から中へつないでいくほうが、間合いも離れないので使いやすいだろう。

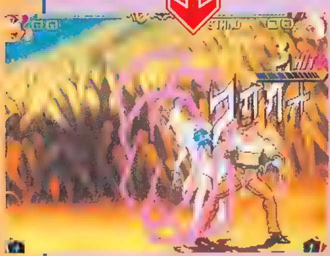

ジャンプ強攻撃。打点は無理に下げなくてもつながる。


立ちorしゃがみ強攻撃キャンセルから…、


『ハーミットウェブ』へつなぎ…、


引き寄せる。慣れないうちは、ボタン連打の追い打ちはしなくていい。


引き寄せたら最速で立ち弱へつなぐ。ここで3ヒット。


立ち弱キャンセルで『波紋のビート』へ。

重要連続技

ジョセフの連続技で必ずマスターしたいのは、ジャンプ強→強→『ハーミットウェブ（以下HW）』→弱→『波紋のビート』という連続技。少し変わった連続技なので、詳しく説明していこう。

まず、ジャンプ強→強のつなぎだが、ジャンプ強の打点は高くてもOK。

地上の強攻撃は、立ち、しゃがみどちらでもOK。キャンセルからHWへつなぐ。HWは弱～強どれで出してもつながる。

HWを当てたら、レバー後ろ+攻撃ボタンで敵を引き寄せ、すかさず立ち弱を当てて、すばやく『波紋のビート』を入力しよう。立ち弱の密着ヒットからキャンセルで『波紋のビート』を出すと、ジャンプでは抜けられない連携になるぞ。事実上の連続技だ。

HWで敵を引き寄せ→立ち弱→『波紋のビート』、という一連の操作は慣れないとかなり難しいが、練習して是非モノにしてほしい。

HWで引き寄せてから、立ち弱→『師の教え』、というのもつながるが、ダメージは大差ないので『波紋のビート』を入れるのがオススメだ。

Q：「ファイティングレイヤー」にダランって出ないんですか。／徳島県　P.N.モズカ君　A：出ません。個人的にユーザーだったので、出てほしかったけど（泣）。（編集　辻）

我がスタンドが織りなすは紅蓮の炎



クロスファイアハリケーン	↓↘→＋攻
ファイアウォール	→↓↘＋攻
炎の探知機	↓↙←＋攻(タメで追尾)
ファイアイーグル	空中で↓↘→＋攻
地獄の業火	→↘↓↙←＋攻
スタンド遠隔操作	→＋攻＋攻
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
ナパームボム	↓↘→＋攻攻(同時押し)
クロスファイアハリケーンスペシャル	↓↙←＋攻攻(同時押し)

アヴドゥルの各モードにはそれぞれ役割があるため、一つのモードだけしか使わないようでは大幅な戦力ダウン。

まずは、各モードの役割を理解することからはじめよう。

本体モード

アヴドゥルの本体モードは、相手を固めることを得意とした攻撃のモードである。当然、攻撃のバリエーションも無数にあるが、とりあえず重要な連携だけ紹介しておこう。

①ダッシュ中or強攻撃→キャンセル『地獄の業火』

当たれば連続技になり、ヒット後は確定の空中コンボ(連続技参照)が狙える連携。ガードされると反撃されるリスクはあるが、キャンセルして の『ファイアウォール』や『炎の探知機』を散らすことで、かなり軽減できるはず。

ただし、極端に姿勢の低いキャラ（イギーやデーボ）には、『地獄の業火』が当たらないので注意すること。

②『ファイアウォール』↓ダッシュ攻撃orジャンプ攻撃

中か強の『ファイアウォール』は、スタンドが「走る」上に、本体の硬直がほとんどないので、追いかけて攻撃するという手が使える。このとき、ダッシュ攻撃がヒットしてもスタンドがまだ消えていないため連続技は狙いにくいが、この連携はあくまで固めが目的。ガードさせてアドバンテージを握ればよしとしておこう。


ダッシュ中or強を素早くキャンセルして…、


『地獄の業火』！ヒット表示はつながらないが、きちんと連続技だ。


中or強の『ファイアウォール』を追いかけてみるのも面白い。

本体モードでは、主としてこういった連携を軸に組み立てていくわけだが、相手を固める能力に長けている半面、守りが弱いのが難点。特に、ジャンプ攻撃に対する対空防御と連携に対する割り込みには、信用のおけないガードキャンセルを使わざるをえないのが苦しいところだ。

スタンドモード

固めに長けた本体モードに対して、スタンドモードは防御に長けたモードである。

このモードで重要なのは、非常に強い対空兵器であるしゃがみ強攻撃。炎の部分を当てるようにすればほとんどのジャンプ攻撃を撃墜できるので、常に出せるよう準備すること。

もちろん、『ファイアウォール』も対空兵器として機能するが、こちらは攻撃の相殺が発生しやすいので、むしろ割り込みの用途に使っていこう。


しゃがみ強は、早めに出して「炎」の部分を当てるように使う。

遠隔操作モード

最後の遠隔操作モードは、今のところ「本体の安全が確保できている限り」最強の攻撃モードと言える。

基本的にこのモードの操作はスタンドモードと同じだが、

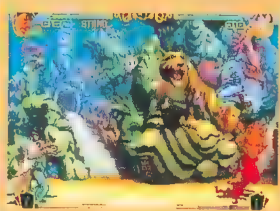
①しゃがみガード不可の超低空『ファイアイーグル』(↓↘→＋攻)と下段スタートのスタンドコンボで相手のガードを揺さぶれる。

②自分は相手を投げることができるが、相手は自分を投げることができない

③スタンドが危なくなっても、ボタン一つですぐ戻せる

などのように、メリットはたくさんある。問題は、最初に述べた「本体の安全」についてだが、これはスタンドで相手を画面端に追い詰めて、アヴドゥル本体が逆の画面端にいるような状況が好ましい。

狙ってこのような状況を作るのはなかなか難しいが、スタンドモードで『ファイアイーグル』(技の終了後自動的に遠隔操作モードに)を出したり、本体モードから連続技として↓↘→＋Sを出したりすれば、何とか本体の安全を確保しながら遠隔操作に移行できる。


スタンドを跳び越えられるとヤバい！タンデムを使ってスタンドを戻せ！


相手とアヴドゥルがこんな位置関係なら、本体は「ほぼ」安全だ。

アヴドゥルの基本連続技

本体モード時①

本体モード時、地獄の業火の落下中に拾えるのがポイント（受け身不可）比較的安全に遠隔操作に移行する方法もある。

- ダッシュ中or強 ／ しゃがみ中→立ち中 → 地獄の業火 → しゃがみ弱+S→立ち中→ファイアウォール
- ダッシュ中or強 ／ しゃがみ中→立ち中 → 地獄の業火 → スタンド出現コマンド（↓↘→+S）

本体モード時②

しゃがまれると地獄の業火が当たらない相手にはこちらを狙おう。ダッシュ弱で相手は浮くので、以降は空中コンボになることに注意。一応、受け身をとられる可能性はあるが、それほど気にならない。

- ダッシュ弱→立ち弱+S→立ち弱→立ち中→ファイアウォール

スタンドモード時

スタンドモードのコンボはやや貧弱。しゃがまれると地獄の業火が当たらない相手には、素直にスタンドコンボを叩き込もう。

- ダッシュ中 ／ しゃがみ弱→立ち中 → 地獄の業火

Q：基板の「PCB」とか「ロム」とか「サブ」「カートリッジ」とかマザーボードについて教えてください。特集でもしてください。／大阪府　P.N.ヘガシ君　A：ファミコンに例えてもらうと分かりやすい。マザーボードはファミコン本体。ロム、カートリッジはソフトにあたる。←

トラップを張りまくり、固めて空中ラッシュだ!



花京院

インストカードだけではわからない、ハイエロファントの驚愕すべき能力について見ていこう。

担当：KAL

エメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻
タイラップスネーク	←→↘↓↙←+攻(離すと発動)
法皇の結界	↓↙←+攻(タメで隠す)
(特殊技)スタンド遠隔操作	→+攻+攻
スタンド出現攻撃	↓↘→+Sボタン
超必殺技	
半径20mエメラルドスプラッシュ	↓↘→+攻攻(同時押し)
(スタンドモード時)	(前後で発射角可変)
インディーズアーム	↓↙←+攻攻(同時押し)
(スタンドモード時)	(レバーでアームを操作可)
お仕置きの時間だ	弱・弱・→・中・強

新技でお仕置き!!

この超必、『お仕置きの時間だ』は、ゴウキの瞬獄殺のような技で、ハイエロファントグリーン（以下、ハイエロファントと省略）が約3キャラ分ほど前進し、相手キャラに触れれば発動する。発動後はハイエロファントが相手の耳から頭部内に侵入し、敵の頭のなかで大暴れしてダメージをあたえるというもの。まとまったダメージを与えにくい花京院にとって、これは重要な超必といえるだろう。



瞬獄殺タイプの超必『お仕置きの時間だ』。1ゲージ消費。

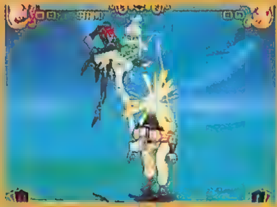
超～連携重視!

直接殴りにいったり突撃する能力に劣る、花京院とハイエロファント。ハッキリ言って非力だ。少し使ってみても、各技の攻撃力の低さや判定の弱さ、扱いにくさに疑問符の浮かんだ人も多いと思う。

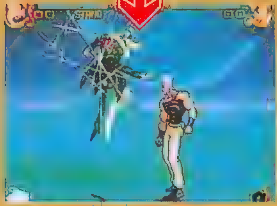
「こんなんじゃ、まともに闘ったって勝てるわけないじゃん!」

…担当である私も初めはそう思った。

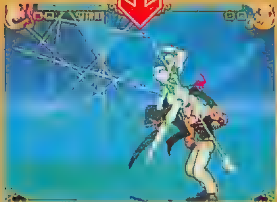
しかし!実は花京院は、各種設置技と空中ダッシュ、それにジャンプ中に出せる急降下攻撃を休むことなく組み合わせていく、超連携キャラであるらしいことが次第にわかってきた。これがある程度うまくいくようになると、どこかしらにハイエロファントの罠が設置してありながらラッシュは続くという、ラッシュ&トラップの戦法が成り立つ。頭のなかでシミュレートしつつも手元のほうまで超忙しい。大変なキャラになりそうだ。



ジャンプ攻撃をヒットorガードさせて…、



キャンセルして『法皇の結界』。そして空中ダッシュすると…、



自動で『法皇の結界』と同じボタンの通常技が出る。

深遠なるエメラルドの輝き

まずは全体的な特殊能力から解説。スタンドモード時、及び遠隔操作時には「空中ダッシュ」が可能で、それぞれ「2段ジャンプ」「3段ジャンプ」もできる。空中ダッシュは前後どちらへも行け、着地まで何回でもOKな優れモノだ。空中ダッシュ直後から技を出すこともできる。また空中で↘+攻撃ボタンで斜め下への「急降下攻撃」を出すことができ、これは弱・中・強で角度を変えられる。

さらに空中での通常技（急降下攻撃含む）は、相手キャラに触れている、いないに関わらず必殺技を入力した時点でキャンセルすることが可能。また通常なら、空中で必殺技を出した後は隙となって下へ落ちてしまうのだが、空中で『法皇の結界』を出した後に限り、落下中に空中ダッシュまたは2段・3段ジャンプをすることでリセットをかけることができる。リセットというのは、2段・3段ジャンプ、空中ダッシュ後は普通に通常技や必殺技を出すことができる、ということだ。

これらの特徴に加えて、「空中の通常技を相手キャラに触れさせてキャンセル『法皇の結界』とやった場合、次に空中ダッシュしたとき、キャンセルに使ったボタンの通常技が自動で出る」という特性がある。先のリセットと合わせて駆使することで、『法皇の結界』を頭上に張りつつ、ジャンプ攻撃を出すか、高度調節などでジャンプ攻撃を出さないで着地、下段から攻撃するかといったラッシュを華麗に素早く実行することができる。連続写真を見て、頭の中でシミュレートしておこう。

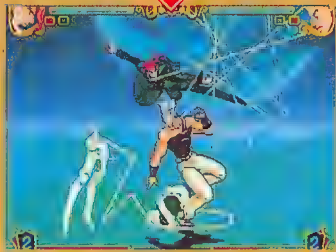
ジャンプ攻撃からキャンセルしないで、微妙に遅らせて『法皇の結界』を出せば、その後空中ダッシュしても通常技は出ないので違う行動ができるし、ラッシュをかけ続けるだけでなく、後方へ2段ジャンプや空中ダッシュして相手の割り込み、反撃をすかしたりして離れた場所に予備の『法皇の結界』を張ってから再度攻撃、などというような変則的な行動も可能だ。

ハイエロファントは下段のスタンドコンボをもっているので、ときどき↓+弱攻撃を混ぜて地上技でのプレッシャーも与えておくと、空中ラッシュをやりやすくなるので重要だ。空中からだけでなく、地上での連続攻撃もあるという点をアピールしておくのを忘れないように注意しよう。

『法皇の結界』のタメ離しや、本体モード時の『タイラップスネーク』と合わせて使うといい。



『タイラップスネーク』は立ちガード不能なので…、



ボタン押し続けのホールドでこんな連携もできる。

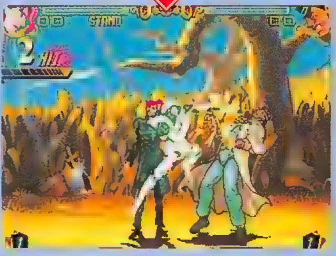
連続技はスタンドONで

『法皇の結界』を利用した連携以外では、とかく連続技には縁のない花京院。連続技らしいものといえば、スタンドモード時の「弱→強→キャンセル『タイラップスネーク』」くらいしかない。実戦的なものでは、スタンドモード時の「ダッシュ弱→立ち弱～」が重要。

ちなみに、スタンドモード時の『タイラップスネーク』はヒット後、ボタンを連打しよう。



ハイエロファントのダッシュ弱ヒット後は…、



そのまま立ち弱が連打でつながる。スタンドコンボへ。

基本は本体モード

ポルナレフ



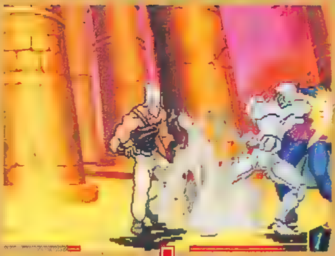
ミリオンスピット	攻ボタン連打
レイダーツ	←ため→＋攻
シューティングスター	↓ため↑＋攻(タメでパワーUP)
(スタンドモード時のみ)針串刺しの刑	↓↙←＋攻(同時押しでフェイント)
スタンド遠隔操作	→＋攻＋攻
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
アーマーテイクオフ	↓↘→＋攻攻(同時押し)
ラストショット	↓↙←＋攻攻(同時押し)

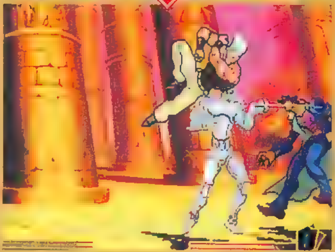
人型スタンド

このゲームのスタンドにはさまざまなタイプのものがあるが、ポルナレフのシルバーチャリオッツはオーソドックスな人型タイプだ。このタイプのスタンドは本体モードの場合、通常の攻撃はほとんど本人自身で攻撃し、必殺技を出すとスタンドが単体で攻撃するようになっている。さらに、必殺技でチャリオッツが攻撃中でも、本体のポルナレフを動かすことが可能だ。

しかし、本体とスタンドを別々に動かすことができるのは本体モードのときだけで、スタンドモードではポルナレフとチャリオッツが完全に一体化しているため、攻撃はすべてチャリオッツが行う。ポルナレフの場合、相手を固めるような攻撃連携はスタンドモードよりも本体モードのほうが優れているのだ。

このゲームをプレイしている以上スタンドを出したくなるのはやまやまだが、ポルナレフでプレイする場合は、スタンドモードで闘う時間よりも、本体モードで闘う時間のほうが長くなるということをまず頭に入れておいてほしい。





本体モードでは、必殺技でスタンドが攻撃している最中に、ポルナレフも動くことができるので、絶え間ない攻撃が可能となる。

スタンドと本体の波状攻撃

ポルナレフは、本体モードでスタンドと本体の波状攻撃を仕掛けることが基本となる。うまく攻撃連携を組み合わせれば、ラッシュで相手を固めることができるのだ。そこで、まずは相手を固めるための基本ラッシュを紹介しよう。

ジャンプ攻撃などで相手に近寄ったら、しゃがみ弱攻撃を1～2発出し、しゃがんだまま強攻撃へと連続して出す。強攻撃を出したらキャンセルをかけて『レイダーツ』へつなげ、チャリオッツの攻撃中にすかさず前ダッシュして弱攻撃を出して固めるのが一連の攻撃連携だ。基本はこの連携だが、しゃがみ弱攻撃の後に『ミリオンスピット』を出してもいいし、『レイダーツ』の後小ジャンプで跳び込んでもいい。

こういった連携でガンガン押していくのが基本となるが、ガードされっぱなしでは、暴れているだけでダメージを与えることはできない。そこで有効になるのが『シューティングスター』を使った連携だ。

本体モードの『シューティングスター』は、チャリオッツが完全に分離するため、非常にトリッキー。しかも壁を跳ね返ってくるチャリオッツはしゃがみガードすることはできないので、本体の下段攻撃と同時に攻撃できればガードされることは少なく、簡単にガードを崩すことが可能なのだ。チャリオッツが跳ぶ方向はボタンで決めることができ、弱、中だと自分の背中側、強だと自分の前に跳ぶので状況によって使い分けたい。また、チャリオッツが離脱中、本体はガードすることができないので、すぐに攻撃を仕掛けて相手の技を封じることが大事だ。



シューティングスターを出して、チャリオッツを飛ばしたあと、



本体はすかさず下段攻撃を仕掛ければ、ガードを崩すのは簡単。

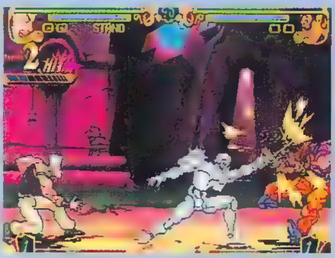
スタンドモード

本体モードでの攻撃が主軸のポルナレフだが、まったくスタンドモードを使わないというわけではない。このモード時のメリットはスタンドコンボの威力が高く、ヒット確認がしやすいという点。さらには、相手のスタンド攻撃で体力を削られることがないといったところ。さらに、ポルナレフの場合、レバー前＋攻撃ボタン2つ同時押しすることによって、スタンドの遠隔操作が可能だ。また、本体モード時に↓↘→＋Sでスタンドが攻撃しながら出現し、出た後も遠隔操作モードとなる。

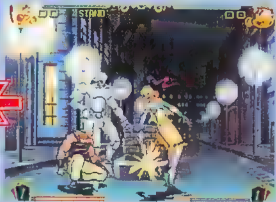
遠隔操作はチャリオッツが単体で動き回ることができる特殊なモード。切り離されたチャリオッツの性質は、スタンドモードの動きと同じで、技の変化やスタンドコンボもでき、ジャンプの性質も3段ジャンプに変化する。

このとき本体はまったく動くことができない。また、分離したスタンドは相手の攻撃をガードすることはできるが、本体はガードすることができないので本体を攻撃されないようにスタンドをうまく動かすのが必要不可欠だ。

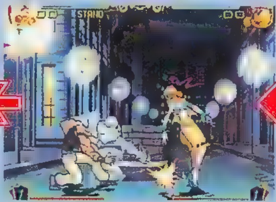
スタンドモードでこれだけは覚えておきたいスタンドコンボは、しゃがみ弱→中→強キャンセル→『レイダーツ』という連続技だ。お手軽で威力も高いのでオススメ。慣れてきたら、最初のしゃがみ弱攻撃を目押しで2発つなげてから連続技に移行しよう。



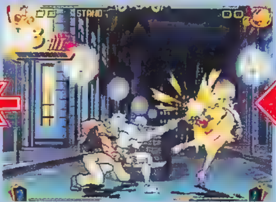
スタンドを遠隔操作するときは、本体から離れるのが基本中の基本。



しゃがみ弱攻撃からスタートだが、2発までは目押しでつながる。



2発目までは出し切りでコマンド入力してもまったく問題はない。



姿勢が低い相手には3発目の強攻撃がヒットしないこともある。



最後に強をキャンセルして『レイダーツ』につなげれば連続技の完成。

P.S.MESSAGE G キカイオーのトレカ作ってください。／北海道　七尾晶幸君　◆集めて遊べるカードゲームなら楽しいかも知れないですね。キャラカード、地形カード、武器カード、変形カード、ファイナルアタックカードetc…ありゃ、意外と成立してるな。(実は超合金が作りたかった、ひで)

砂のスタンドを使いこなせ



サンドクラッシュは抜群の使いやすさ。通常技のリーチもあるぞ。

担当：がっちん

サンドクラッシュ	←ため→＋攻
サンドアタック	↓ため↑＋攻
サンドクラッチ	→↘↓↙←＋攻め
サンドマシック	→↓↘or←↓↙＋攻3つ同時押し
空中浮遊	ジャンプ中にレバー↑
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
	超必殺技
ビッグサンドウエーブ	↓↘→＋攻攻(同時押し)
サンドストーム	弱＋弱＋→＋中＋強

今回のイギーの対戦攻略は前号の技の解説に加えて、戦略的な部分に触れていこう。まあ、初めということもあって、イギーを動かす際に自分の型をしっかりと作りたいときの参考にしてくれ。

基本はスタンドON

まずプレイ回数が少ないときに悩むのが、本体モードで闘うのかスタンドモードで闘うのか。現時点でのオススメであればスタンドモードのほうが断然いいだろう。やはり攻撃手段が圧倒的に多いからだ。では、どのあたりがいいのかを見ていこう。

とりあえず、手っ取り早く実感できるのがリーチが大きく伸びること。同時にイギー自体のやられ判定も大きくなるが、それを補って余りある有利さがある。

また、地上での通常技は出の遅さも気にならず、判定もなかなか強い。立ち中パンチなどは対空技としての性能としては十分に合格点を出せるほどだ。



イギーは積極的にスタンドモードで闘っていこう。

もちろん守りだけではない。スタンドモードのほうが本体モードより攻撃の面も優れている。それはスタンドコンボの存在が大きいからだ。さらに、そのままタメを作っておき『サンドクラッシュ』までつなげられれば理想的。細かいことは囲み内を参照。

また、このゲームのシステム上、スタンドモードでの攻撃はガードされても相手の体力を削ってくれる。そうでなくても相手がスタンドモードであればスタンドゲージを削ってくれる。スタンドゲージは容易に回復するので削る意味はなさそうだが、有効な連携を送り込めばスタンドをOFFにするのが難しくなるし、うっかり大攻撃とかがヒットすると一気にスタンドクラッシュまで持っていけるぞ。

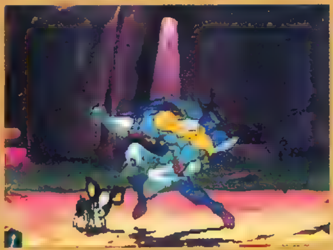


スタンド攻撃であればどちらかのゲージを削ってくれる。

スタンドOFFの動き

対戦の流れのうえでは、常時スタンドモードで闘えるとは限らない。もし、そのまま闘えるのならそのラウンドは圧倒的勝利であるに違いない。

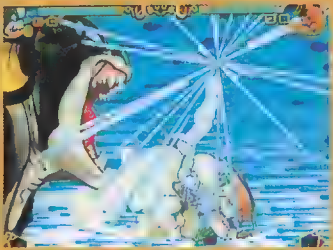
よって、当然本体モード時の有効な動きも覚えておきたいのだが、現実はスタンドゲージ回復までの時間稼ぎと割り切ってもいいだろう。まあ、それなりにメリットはあるのでいくつか見ていく。



本体モードだと超小さいイギー。これは相手も攻めにくい。

まず、単純に相手が闘いにくい。イギーの本体モードでは、自慢の連携も不可能な場合がある。あとは、中段攻撃が出せるようになること。出し方はレバー前＋中攻撃。さらに、キャンセルで『ビッグサンドウェーブ』や『サンドストーム』の超必殺技をつなげることもできる。スタンドゲージ回復までの…、と言ったばかりだが、ここ一番は一気に狙ってもいいだろう。

また、ジャンプ攻撃は地上への技へつながりにくいので、無理して連続にする必要はない。だったら空中で技を早出しして当たり負けしないよう心がけてもいい。



中段攻撃から超必殺技を当てることができる。

攻撃開始のタイミング

基本的にスタンドモードで闘うことはわかってくれたと思う。ただ実際は、スタンドクラッシュしないように本体モードにチェンジして耐え、再びスタンドモードで攻撃する。そんな展開が普通となる。では、実戦ではどのような流れで動いていくかを解説していこう。

まず、シンプルに攻めるならジャンプかダッシュ攻撃。相手も対処してくるだろうが、完璧に封じ込まれるまでは基本としていい。あとは、これに対空技として使用した立ち中攻撃やガードキャンセルで相手の猛攻をしのいだ直後も攻めるポイントだ。

そして、相手に近づいたら囲み内のオススメ連続技を基本の攻め方としていこう。『サンドクラッシュ』はガードされても不利ではないし、こちらは再びタメができている状態になる。相手が不用意に跳び込んできたなら『サンドアタック』で落とすこともできるし、『サンドクラッシュ』をもう一度出しても強力だ。

ほかに、慣れないうちはしゃがみ小攻撃を連打するだけでもいい。すべて下段攻撃だし、自動的に3段目は相手をダウンする技に変化してくれる。お手軽さでは一番である。

連続技はこれを狙おう

●ジャンプ大攻撃→スタンドコンボ（小・中・大）・『サンドクラッシュ』

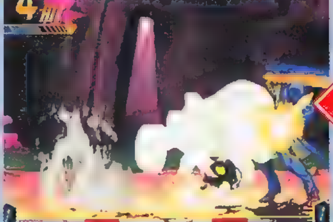
簡単な連続攻撃だが威力はなかなかのもの。スタンドコンボの最後になる大攻撃にキャンセルがかかるのが非常に使いやすい理由。あと、本文中でも述べている通りガードされたあとの状態も悪くないので、普段から積極的にねらっていけるのもいい。

ほかに、この連続技をアレンジさせるのであれば、スタンドコンボ部分を小・中・『ビッグサンドウェーブ』で超必殺技にしたり、スタンドコンボの前に小攻撃をはさんで、小小→中・大・『サンドクラッシュ』とすることもできる。

なお、『サンドクラッシュ』のタメ時間は結構短い。これらの連続技はすぐにマスターできるだろう。



スタンドコンボの3段目でタメを完了しておき…、

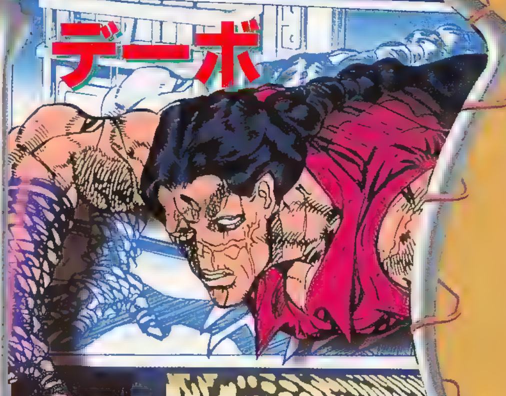


『サンドクラッシュ』をつなげる。まずはこれから覚えよう。

P.S.GAMEST Q&A G

Q：カプコンパブリシティチームってどんなお仕事をするところなんでしょうか？／神奈川県　P.N.うらなりK君　A:私たちの多大な資料請求応えてくれる窓口であり、逆に掲載の売り込みもしてくる広報さんの集まりだ。とりあえずパブリシティという単語で辞書を引こう。(カプコン担当)

うらみはらさでおくべきか



デーボ

今回はデーボの基本的な闘い方と連続技を解説していこう。
担当：若人

ピラニアダイブ	↓↘→＋攻
プロペラカッター	↓↓＋攻
ホッピングハンター	↓↙←＋攻
（スタンドモード時）	ヒット後に↓＋攻連打
キャッホー（移動技）	バックジャンプorバックダッシュで壁に近づいて↑
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
ジャンキーカーニバル	↓↘→＋攻攻
バレルロールクラッシャー	↓↙←＋攻攻

デーボは本作の中で最もクセがあり、扱いにくいキャラクターだろう。その理由として、スタンドが定位置にいない、というよりは本体にくっついていないという点が挙げられる。つまり、スタンドモード、または必殺技はその定位置にいないスタンド（人形）から発動し、その間、本体はガードできないため、無闇にこれら二つの行動を起こしても、ただ相手に隙を与えるだけになってしまうということだ。よって、常にスタンド（人形）の位置を把握しながら闘っていかなければならない。

本体モードの攻勢 理想は挟み打ち

本体モードで攻める際は相手を本体とスタンド（人形）で挟み打ちにした状態が理想。本体側からの通常技とスタンド側からの必殺技とで攻め立てる。このとき使う連携は、しゃがみ強攻撃（1発目）キャンセルからの『ピラニアダイブ』。さらに、その『ピラニアダイブ』後すぐに動ける本体で立ち強攻撃などを出し、固めていく。また、この連携の『ピラニアダイブ』を弱『ホッピングハンター』にし、固めのときに使う攻撃をしゃがみ弱などの下段にすればガードでは防ぐことのできない強力な連携になるぞ。

なお、相手を挟み打ちにするためにはスタンドを動かし、位置を調整して自分のテリトリーを作っていったり、回り込みを駆使してその状況に持ち込んでいく必要があるぞ。


しゃがみ強の1発目をキャンセルして『ピラニアダイブ』へ。


その後、本体はすぐに動けるので立ち強攻撃を出し、固める。

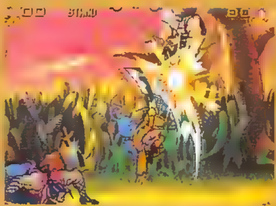

その間に背後からエボニーがダイブ！これがデーボの基本連携。

スタンドモード 基本は様子見

デーボのスタンドモードは遠隔操作のみで、その間、本体はガードすることができない。そのため、スタンドモードに移行するのは、本体が攻撃されない状況の相手をダウンさせた後などがいい。

スタンドモードに移行したら本体を守るようにしてエボニーデビルを動かす。ここは相手の行動に対応していき、ネチネチ攻めてやろう。跳び込みに対しては、上方向に判定の強いしゃがみ強攻撃で落とし、相手が本体モードで回り込もうとするなら投げ。固まっているなら攻撃に転じる。

基本は小ジャンプからの中攻撃。判定が低く中段にもなるので、接近したらバックジャンプから昇りで繰り出し、ヒット&アウェイでいくのもいい。また、『ホッピングハンター』をジャンプ中に出すことができるので、ジャンプ中攻撃キャンセル『ホッピングハンター』で、再度中段を仕掛けてみるのもいいだろう。


しゃがみ強は対空。跳び込みを落とし、本体のほうへ行かせるな。


ジャンプ中攻撃は中段になる。これで相手のガードを崩そう。

遠隔操作時の注意点

遠隔操作であまり調子にのって攻めると、アブドゥルの『ナパームボム』など、貫通力のある必殺技を出された場合に無防備の本体に当たってしまう。なので、こういった技を持っているキャラクターには十分注意して闘おう。また、これに限ったことではないが、遠隔操作時に本体が狙われそうになっても、無理にスタンドで止めにいくのではなく、すぐに本体モードに切り換えることが大切だ。

主要連続技紹介

●本体モード時

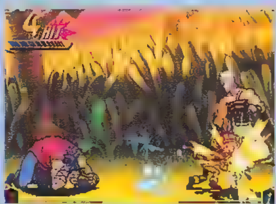
本体モード時の連続技は前述した連携がそれにあたる。つまり、相手を挟み打ちにした状態で初めて連続技を決めることができる。内容をまとめると、「しゃがみ強・強『ピラニアダイブ』・立ち強」。ここで、ポイントになるのがヒットする順番。『ピラニアダイブ』よりも立ち強攻撃のほうが先に当たり、そのあとに『ピラニアダイブ』が当たるようになっている。また、『ピラニアダイブ』ヒット中はさらに追い打ちできるので、再度強攻撃などに繋ぎ、追加ダメージを与えていけるぞ。なお、この『ピラニアダイブ』を超必殺技の『バレルロールクラッシャー』にしても連続技になる。この『バレルロールクラッシャー』ヒット中も追い打ち可能なので、忘れずに追い打ちしていこう。

●スタンドモード時

こちらはお手軽。スタンドコンボの↓＋弱・↓＋弱・↓＋中からジャンキーカーニバルにつなげるだけ。ゲージがない場合は強『プロペラカッター』に繋げるといい。このときボタン連打でヒット数が上がり、ダメージも増えるので必ず行おう。



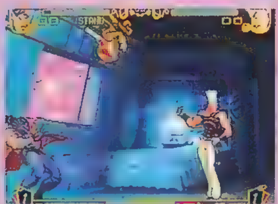
↓＋弱・↓＋弱・中のスタンドコンボから『ジャンキーカーニバル』。



突進力があり、そのスピードは速いので、連続技に最適だ。

エボニーちゃんのちょっとええ話

デーボのスタンドモード時に動かすことができるお人形さん。実はこいつ、壁やら天井やらをスイスイ登って移動しちゃうスゴイ奴なんだ。やり方はスタンドをバックジャンプ、またはバックダッシュで壁に近づけて、レバーを上方向に入力するだけ。レバーを入れっぱなしにしておけば、天井を駆け回るぞ。ちなみに、レバーを途中で離せば、ジャンプと同じ扱いになるのでジャンプ攻撃を出すことが可能だ。でも、このとき本体は隙だらけ…。使えるのか!?


へーイ、ポルナレフ！てめぇの攻撃なんか一切くらわないぜえ。


てめー頭脳がまぬけか？本体が隙だらけじゃねーか！

P.S.GAMEST Q&A G　Q：攻略ビデオにジョジョの奇妙な冒険を取り上げてほしい。見た感じもいいし、けっこうファンも多いと思うのですが？あまり出してくれない攻略ビデオのゲーム選定基準とは何なのでしょうか？教えてください。／山口久夫君　A：選定基準は特にないです。おもしろくって売れそう・

紅一点すぎる!



ハープーンショット	↓↘→＋攻
モーターヘッド	↓↙←＋攻
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
メガハープーンストライク	↓↘→＋攻攻(同時押し)
モーターショー	↓↙←＋攻攻(同時押し)
ディナータイム	→↓↘＋攻攻(同時押し)

2つといえども技は強力!

攻撃ラッシュの厳しい承太郎などを相手にしたとき、自分のペースにもちこむことは苦しいが、それは相手側にしてみても同じこと。ミドラーの必殺技は2つと少ないが、かなり有効な攻撃を組み立てていくことができる。注目すべきは、本体モードでの『モーターヘッド』。空中ガード不能なうえに、技の硬直がまるでない。連携として使うときは、弱ボタンで出る『モーターヘッド』をメインに使用していこう。

『モーターヘッド』をガードさせたら、(ダッシュ)小ジャンプ弱or中攻撃と、ダッシュ攻撃のどちらかを使って攻めてみよう。もちろん、この2つは本体モード時の攻撃だ。ジャンプ攻撃から入った場合は、着地と同時にしゃがみ弱または立ち中攻撃(下段判定)を出し、キャンセルをかけて再び『モーターヘッド』を出す。

この組み立てができるようになったら、ジャンプ攻撃は出さずにそのまま着地し、すぐに立ち中攻撃にキャンセルをかけて『ハープーンショット』を出す。ゲージが溜まっていれば、『メガハープーンショット』でもかまわない。ジャンプ攻撃を警戒している相手に使用するといい。ジャンプ攻撃を出すか出さないか…うまく使い分けていこう。

ダッシュ攻撃を使った場合は、2段目にキャンセルをかけて、『ハープーンショット』か『モーターヘッド』を出していく。ダッシュ攻撃がヒットしていれば『ハープーンショット』が連続技になるし、『モーターヘッド』ならば連携として使っていける。が、『モーターヘッド』を通常技にキャンセルをかけて出した場合、回り込みで抜けられてしまうという弱点も持っている。回り込みをされたくないならば、『ハープーンショット』に変えてみよう。そこから、また連携を組み立てていくのだ。ただ、『モーターヘッド』の利点は、キャンセルをかけておけば例えアドバンシングガードをされても『モーターヘッド』が相手キャラのところへ出現してくれることにある。

ちなみに、このダッシュ攻撃は硬直が短いので、ガードさせたら垂直ジャンプから攻めに入る…といった戦法も可能だ。

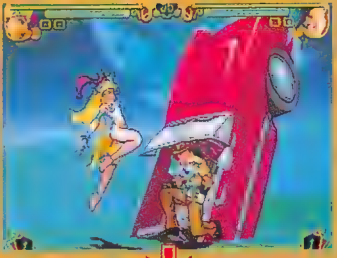
必殺技を単発で使うとき

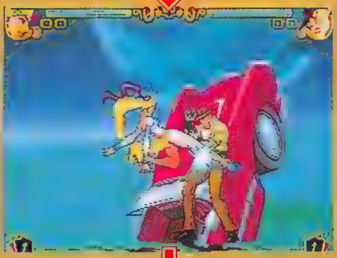
ミドラーの持つ2つの必殺技は、連携として使うと非常に強いが、単発で使うとなると少し使いにくい。なぜなら、攻撃判定が出るまでに間があるため、技が出る瞬間を逆に攻撃されやすいのだ。これを切り抜けるには、アドバンシングガードやガードキャンセルを使って、なんとかして間合いを離さなければならない。そうしないと、相手キャラのダッシュ攻撃とスタンドとの連携でいとも簡単に近づかれてしまう。遠距離間合いまで離そう。それから、『モーターヘッド』で攻撃を開始するのだ。ガードさせることができたら、すかさずダッシュジャンプ攻撃などを利用して、攻めを組み立てにいこう。

だが、あまりにも間合いが離れすぎていてダッシュジャンプ攻撃が届きそうにない場合は、無理にダッシュで近づかないで、強『モーターヘッド』や相手キャラの突進を先読みし、弱『モーターヘッド』を出したりして牽制しよう。

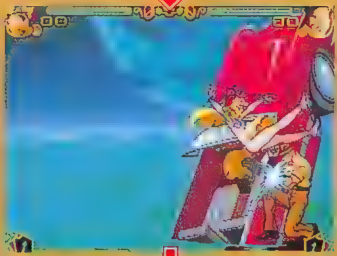
モーターヘッドヒット!

相手キャラが地上であれ空中であれ、どこにいても『モーターヘッド』がヒットすれば、必ず浮かすことができる。このとき、次の攻撃に何をすればいいのか迷うところ。空中で受け身をとらない相手ならば追い打ちを加えることが可能だが、そうでない場合、相手キャラが左右どちらに受け身をとるか、考えて行動しなくてはならない。素早く着地ポイントを予測して、そこに『モーターヘッド』を出せるようになるのが理想だ。うまくいけば、着地する前に『モーターヘッド』を当てられる。


『モーターヘッド』をガードさせた!


よし!跳び込め!


そして立ち中キャンセル『モーターヘッド』!

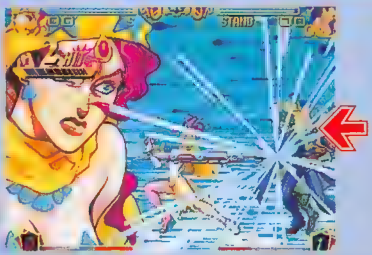

まだまだ終わらない!ダッシュ攻撃だぁぁぁぁぁ!!


趣向を変えて『ハープーンショット』で締めてみました。

連続技を狙うなら

簡単にできる連続技としては、ダッシュ攻撃→『ハープーンショット』またはジャンプ中攻撃→立ち中攻撃→『ハープーンショット』だ。一応『ハープーンショット』の部分を『メガハープーンショット』に変えることも可能だが、こちらのダッシュ攻撃や立ち中攻撃を相手キャラがしゃがんでくらった場合、すり抜けてしまって当たらないのだ。相手側がスタンドを出してくれていれば、確実にヒットするのだが…。


相手側にスタンドがついていれば…、


『メガハープーンショット』が連続ヒットになる。

床屋のおやじはいないの!?



(スタンドモード時のみ) 覚えたぞ (技を覚えたら)	↓↙←+攻 ガード中に攻
(スタンドモード時のみ) 鬼連斬	↓↘→+攻(3回まで連続入力可)
(スタンドモード時のみ) ツバメ返し	→↓↘+攻
スタンド出現攻撃	↓↘→+Sボタン
超必殺技	
次元斬	↓↘→+攻攻(同時押し)
(スタンドモード時のみ) 血華斬	↓↘→+攻攻(同時押し)

チャカは本体モード時に出せる必殺技が超必殺技の『次元斬』のみ。また、スタンドの形状から、本体モードの特権である同時攻撃でゴリゴリ攻めることができない。そのため、スタンドモードをメインにして闘っていくことになるぞ。だが、常にスタンドモードで闘っていくというごとは、スタンドクラッシュというリスクを背負いながら闘うことになる。タイミングを見計らって本体モードに切り換え、スタンドゲージを回復することを忘れないように。

本体モードで闘う

とはいえ、スタンドゲージを回復するためだけに本体モードを使うのはもったいない。チャカの本体モード時の機動力と使い勝手のいい通常技。それから、威力絶大の『次元斬』。さらに、ダッシュをしゃがみでキャンセルできるというチャカの特権を使わない手はないだろう。

まず、基本の立ち回りではしゃがみ中攻撃のスライディングやダッシュしゃがみ小攻撃などで牽制し、いざ跳び込むときには下方向に判定の強いジャンプ中攻撃を使っていく。なお、このジャンプ中攻撃は昇りで出すと中段になる。しゃがみ小攻撃でしゃがみガードを誘い、小ジャンプで繰り出して、相手のガードを揺さ振っていこう。


あのチビッコイギーにも中段攻撃として機能してくれる。

このジャンプ中攻撃に対し、前方向に判定が強いのはジャンプ強攻撃。空対空としての性能が高いので、相手が跳ぶところに早目に出しておけば、相手の跳び込みを防いでいける。また、『次元斬』だが、こちらは空中ガードされないので完全な対空技として使える。技の出は遅く先読みは必要だが、当たれば大ダメージ。狙う価値は十分にあるぞ。


相手が跳んできそうなところで出せば、跳び込み防止になるぞ。

本命スタンドモード

スタンドゲージが満タンなら、すかさずスタンドモードに切り換える。本体モード時でしゃがみ中キャンセル↓↘→+Sからスムーズに移行したり、跳び込みからS+攻撃ボタンを押して、いきなりスタンド攻撃を出したりと、相手の意表をついていこう。

スタンドモード時の基本方針は、やはりスタンドコンボを使った連続技だ。それは跳び込みからはもちろんのこと、『覚えたぞ』で相手の攻撃を覚え、そのあとの反撃時にも狙っていける。なお、ダッシュ強攻撃は隙が少なく、判定も強いので強力。一気に間合いを詰めて攻め込みたいときに使うといいだろう。2ヒット技でキャンセルもかかるので連続技を狙うこともできるぞ。なお、連続技に関しては下記のカコミで紹介しているので、そちらを参照してほしい。


ガードキャンセルで弱攻撃を出し、スタンドコンボにつなげ。


『覚えたぞ』で覚えた攻撃を再びガードするとチャカが光る。

相手のクセを知り、『覚えたぞ』を狙え!

当て身技なので狙いすぎるとただ隙を作るだけになってしまうが、成功時に得られるメリットは非常に大きい。また、上、中、下段すべてを返せる点も見逃せない。

ラッシュの激しいキャラクターが多いこのゲームなら、当て身で返すことはそう難しくないはず。まずは相手の連携をよく知り、ここだと思ったら積極的に使っていこう。ポイントはアドバンシングガードで弾いて自分の硬化時間を短くすることだ。相手キャラクターの主力技を返すことができれば有利も同然。ラッシュを掛けられなくなれば、攻勢のチャンスにもつながるぞ。

ちなみに、覚えられる技は飛び道具系の技以外なら基本的にはすべてOK。数に限度はないので、いくつもの技を覚えることが可能だ。覚えた技の個数は画面下のゲージの上に表示されるぞ。

剣をしまう時の注意点

最後に小ネタ的なものをひとつ紹介しよう。チャカはスタンドモードから本体モードに移行するとき、剣をしまうモーションが出て隙になってしまう。そのため、スタンドゲージが少なくなって本体モードに切り換えたとき相手の攻撃を受けることが多々ある。

しかし、しゃがみ状態でSボタンを押すと、その剣をしまうモーションを出さずに本体モードに移行することができるぞ。意外と重要なことなので覚えておこう。



だが、しゃがみ状態だと剣をしまうモーションが出ないのだ。



立ち状態で本体モードに移行すると、しっかり剣を鞘に収める。

おまえは連続技の達人だ

では、ここでチャカの連続技を紹介しよう。

●弱・中・強・中→『血華斬』

最後の中は受け身不能の浮かせ技。キャンセルできないが、タイミングよく『血華斬』を出せば空中でヒットさせられる。ただし、跳び込みからなど、ヒット数が多い状態で浮かしても、補正で浮きが低くなるため、『血華斬』が入りにくくなる。なので、基本的には『覚えたぞ』で返した技を、再びガードした時の反撃技として使っていくといい。

●↓+弱・中・強→『血華斬』

こちらは跳び込みからも狙っていける連続技。最後の強から『血華斬』へのつなぎはキャンセルではなく、目押しだ。強は2ヒットするので、それが当たったのを確認してから、タイミングよく『血華斬』を入力しよう。

●→+中→『血華斬』

中段の→+中からもタイミング次第で連続技に。しゃがみ弱のあとから狙ってみよう。



最速で出すことができれば連続技になるぞ。



↓+弱・中・強ヒット後、ノーキャンセルで『血華斬』を出す。

孤高のシャドォォォマン！



蜂の巣だッ！	←↙↓↘→＋攻(Sでキャンセル)
ガキんちょがッ！	→↘↓↙←＋攻
(スタンドモード時のみ)カッサバイてやるッ！	攻攻(タメて離す)
影のばし(スタンドモード時のみ)	Sボタン押しっ放し
スタンド出現攻撃	↓↘→＋Sボタン
超必殺技	
絶望ォォォだねッ！	↓↘→＋攻攻(同時押し)
ウシウシウシッ！	↓↙←＋攻攻(発動後連打)

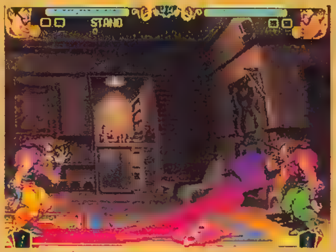
スタンドこそが、このゲームの最大の特徴となっているが、闘い方によってはその使用頻度が低いキャラが出てくる。しかし個人的にアレッシーはスタンドを出してこそ…、と思っているので、今回はスタンドモード時の技を中心に解説していく。と、その前に前回のコマンド表に載っていなかった、ちょっとした隠し技を紹介しよう。

影がなが～い！

隠し技とは言ったものの、実はそれほどたいそうなものではない。要はスタンド発動時に押すSボタンを押しっ放しにすることでセト神の影が伸びるというものだ。もちろん、それによってセト神のリーチが倍ぐらいになり攻撃判定も大きくなる。

また影の伸び具合は押している時間で変えることができ、すぐに離した際の最小、ずっと押しっ放しの最大、さらにその中間ぐらいと調整が可能。

当然、最大にして損することはない。だが問題はボタンを押している時間で、その間は無防備。ガードしていたり動いていながら押していてもよさそうだが、それではダメ。必ずニュートラルでいることが条件なので、実戦ではかなり危険なのだ。救いは一度そうやって出せば、そのラウンド中いくら引っ込めてもレバー上以外のどれか＋Sで伸ばした状態のものがすぐに出せること。レバーが必要というのは結構面倒なことだが、守れるなら一度ぐらい起き攻めを犠牲にして影を伸ばす価値はある。ちなみにスタンドクラッシュで引っ込んでしまっても関係なし。


長いのは確かに有利。しかし、いかに伸ばすか…。

セト神の性能

セト神の他キャラにはない最大の特徴は、手を出さない限りそれ自体にやられ判定が存在しないことと、スタンドコンボがなくキャンセルもかからないことだ。

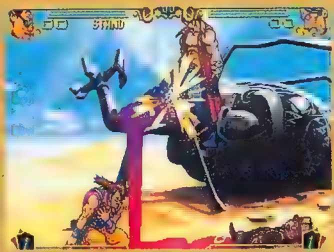
スタンドコンボがないというのはマイナスではあるが、その分手軽なリーチと威力があるので、他キャラよりも個々の技（スタンド自体の）の性質は重要な意味を持つ。

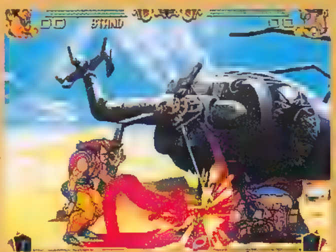
まず単純に威力とリーチがほしいときに使うのが強攻撃。しゃがみで足払いになるので、転ばせたいときにはこれに頼るしかない（スタンドオフモード時も同様の技）。立ちで出すときはやはり牽制の役割が強く、運良く当たってくれればOKという感覚。また間合いが開いてしまう技をガード後の反撃技にも、ダッシュしてから出すと最適だ。

中攻撃は最も汎用度が高い。特に重要視しておきたいのがレバー前入れで出る中段攻撃で、小攻撃から連携させたりして下段攻撃と二択にするのはもちろん、これがスタンド技中最も隙の大きい技だということも覚えておこう。他の技なら多少読まれて跳び込まれてもガードできるが、この技だけは危ない。

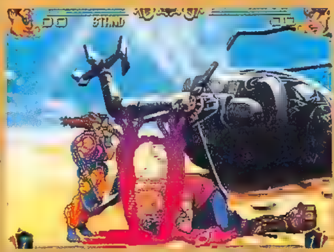
その他、中攻撃はしゃがみで出すとほとんど究極の対空技になるので、中～遠距離時の跳び込みはこれで落とす。自分が跳び込むときもこの技を使用すると連続技に持っていきやすいというメリットがあるが、やられ判定も半端じゃなくでかいのだ。

小攻撃は単純に連携の始動技という役割が大きい。スタンドコンボがない分、目押しで小→中と2ヒットぐらいまでならつながるので、地上でセト神を使う際はダッシュ小攻撃から入るのがとりあえずは堅いはず。


距離さえ合えばまず落とせる。この後の攻防も重要だ。


単体で見れば最も強力な中段攻撃と言えるかもしれない。

さて、こういった個々の技の性質が分かっても単発で終わってはお話にならない。最終的な目的としては跳んできた相手を落としては固め、隙あらば連続技…。と言ってもスタンドモード時は高威力なものは狙いにくいので、通常のスタンド技の中にさりげなく『絶望ォォォだね！』を混ぜて大ダメージを狙おう。この技はガードさせてしまえば五分なので固めを持続させやすいぞ。ただ判定は弱く潰されやすいので、その点だけは注意しておく必要がある。前号では一応「対空にもなる」と書いたが、あれはナシで…。


リスクも高いが、その辺は騙し騙しに…。

連続技にケレン味なし！

前号でも少し書いたが、改めてアレッシーの代表的な連続技を紹介しておこう。

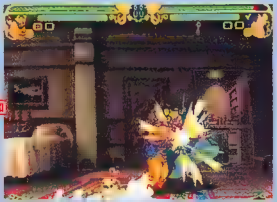
●ジャンプ攻撃→しゃがみ弱→立ち強→『蜂の巣だッ！』（orタンデムコンボ）

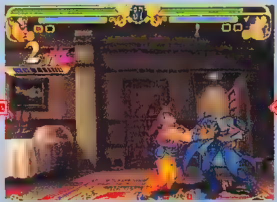
ジャンプ攻撃は何でもいいが、しゃがみ弱と立ち強はあくまでもスタンドオフモード時の通常技で。必殺技は『蜂の巣』かタンデムコンボになるが、やはり前者のほうが堅実。スコープを動かすと入らなくなるので、ピッタリと距離の合う中で出そう。

●ダッシュ強→立ち強→『蜂の巣だッ』（orタンデムコンボ）

この場合の強攻撃も通常技。この連続技に限らず超必殺技の『絶望ォォォだね！』を組み込みたいが、距離が出るとつながらなくなるので、入れたいときは密着から小→大とするか跳び込みから直接大攻撃を入れてキャンセルしよう。

ちなみにタンデムコンボの内容については次号以降ということで…。


ダッシュ強攻撃のくらいは異常なほど長い…、


だから2発目も連打してれば簡単につながるのだ。


必殺技の選択は、とりあえずは『蜂の巣』でいい。

兆ですよ!兆!!ケタ違いの面白さです

新作スクープ!



AMショーでビデオ出展されていた、カプコン久々のシューティングは、匠コーポレーションとのタッグだ！

担当：MVP

GIGAWING

点数にビビる

操作云々よりまずお伝えしたいのが「べらぼうな点数」。どんなゲームでも1千万というと重要な点数だが、このゲームの点数のケタはそんなことなどお構いなし。一面クリアでボーナスがボボ〜ん!!「ウン千億」。なんじゃこりゃ〜ん〜〜気持ちいいねえ。

このように、億、兆、その上のケタが日常茶飯事でめまぐるしく変わっていくこの点数。かと思えば、最低の位は10点。きっちり計算しているのか?と疑ってしまいたくなるが、ちゃんと点数が入っている上に見た目で点数を数えられるように3ケタごとに色が変わっているという親切設計。こんな点数システムが今までにあっただろうか?もちろん「NO」。とりあえずびっくりしてくれ。



で、シューティングです

さて、こっからは普通にゲームの紹介といこう。

このゲームはショットとボムで撃って避けての純粋なシューティング……と思ったらこれまた違うんだな〜。確かに画面写真のように、ボムが派手で画面中を覆い尽くす敵弾から察するに普通のシューティングなのだが、このゲームのウリのひとつである「リフレクトフォース」という行動をすると、なんと、

●敵弾に特攻するゲームに早変わり。ねっ、普通じゃないでしょ!?


ボムも派手だが、それだけじゃないのがこのゲーム。

リフレクトフォースの使い方

それでは早速、問題の(?)リフレクトフォースについて説明しよう。文字から想像できるように、これは反射するのが目的。反射物は敵弾というわけだ。

やりかたは簡単で、ショットボタンを押しっぱなしにすることですぐに自機の周りに球状のバリアが発生、このバリアに触れた敵弾は反射していくのである。

このリフレクトフォースのすごいところは、ただのバリアではないところ。なんと、**●反射した敵弾は、そのまま自分の攻撃になる**のだ。しかも、この反射した敵弾を敵に当てるとそれが勲章になっていくのである。


うひゃ〜、弾多いで!!と思ったらハイ「リフレクトフォース」。

パイロット&機体紹介



弾に突撃



勲章大量の予定

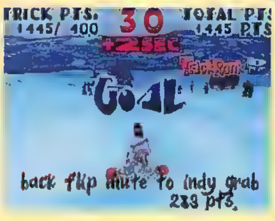


この後…

つまり、敵弾が自分の攻撃になって勲章にもなるということ。敵の弾が画面を埋め尽くすこのゲームにおいて、このリフレクトフォースは超重要。敵弾が多ければ多いほど、逆に画面中が勲章だらけになるというわけ。こんなに素晴らしいシステム、こりゃ〜病みつきになるのもわかる!!

号外!

次号、カプコンとケイブのタッグゲーム(しかもスポーツ)を紹介!



開発者が語る
大冒険日記



イラスト．G=ヒコロウ（ゲーメスト'98年12月15日号付録より流用）

プロデューサー
手塚さん

その2

この前のゲーメストの記事見ていただけましたか？ものすごく大きな字で「驚愕の新事実！ガードがない」と書かれてありました（タイトルよりも大きな文字で！）。そんなに驚くようなことなのかなあ？世の中にはガードのないゲームのほうが多いと思いますが、やはり見た目や格闘ゲームの老舗「カプコン」のゲームというところが大きいのでしょうか？パワーストーンは3Dの世界を自由に動き回れることを主題に作られたゲームです。格闘ゲームの3D化ではなくです。

実際にガードがあった時期もありましたが、ガードがあるとどうしても操作が複雑になったり、不自然な操作（本能的に操作できない）になったり、何より自由に3D空間を動き回る楽しさがほとんどなかったのです。このままでは普通の3D格闘ゲームになってしまう。可もなく不可もない。試しにガードをなくしてみると、近距離では攻防がスリリングだし、敵のガードを気にすることなく攻め込めるので、まさに立体活劇と呼ぶに相応しいユニークなアクションを楽しむことができるようになりました。そこから「格闘」ではない「活劇」だという「パワーストーン」独自のスタイルが始まったのです。

はやくプレイしたいよね！

パワーストーン



TM

※画面は開発中のものです。

これまで3回にわたって紹介してきた格闘アクションゲーム「パワーストーン」。発売はもうじき。今回も新たに手に入ったこのゲームの情報をお届けしよう。

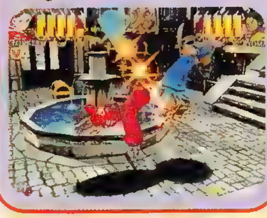
担当：GYU

新情報 変身後はこんな攻撃を出せる！

このゲームの最重要アイテムである「パワーストーン」。宝石のようなこのアイテムを3つ集めると、キャラクターが変身するということは前にも説明したと思う。

さて、気になる変身後のアクションだが、変身後はゲージが表示されるようになっていて、このゲージを使うと強力な必殺技を出せるようだ。この必殺技には、ゲージを少し消費するパワードライブとすべて消費するパワーフュージョンの2タイプあるぞ。

パワーストーンを3つ集めて変身すると…



パワードライブ



変身中にパンチボタンやキックボタンを押すと、ゲージを少し使って「パワードライブ」という攻撃が出せるぞ！

パワーフュージョン

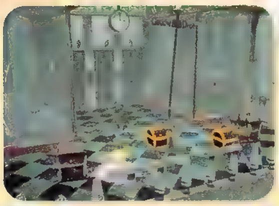


変身中にP＋JかK＋Jボタンを入力すると、ゲージを一気に使って超強力な「パワーフュージョン」が出せるぞ！

新情報 闘うステージは8種類

フィールドを360度自在に動き回って闘っていくことが、パワーストーンの最大のウリ。そこで気になってくるのはステージ構成だが、このゲームではキャラ数に応じて8つのステージが用意されているとのこと。これらのステージでどんなアクションが繰り広げられるのか楽しみだね。

マンチェス



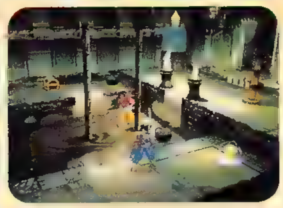
ロンド



おおえど



マーダッド



トンアン



ドーンボルタ



むつ



ダルズタウン



年賀状スペシャル

謹賀新年

年末年始号恒例の年賀状スペシャル。届いた各メーカーの年賀イラストは去年と比べて150%UP。読者の皆さま、本年もアーケードゲームをよろしくお願いいたします。

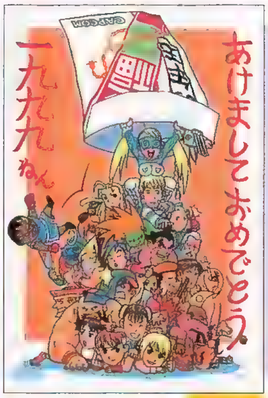
応募券

コナミ

あけましておめでとうございます。1999年、新年も宜しくお願いいたします。今年はいよいよ「beatmania II DX」が登場します。どうぞ、ご期待ください。



5



3



2

カプコン

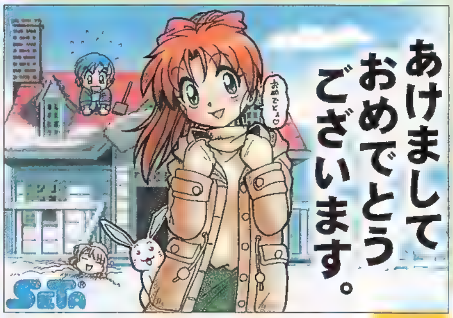
もぉーいーくつねぇーるぅーとぉ～…なんて浮かれていると寝るヒマない開発者が殺意の波動に目覚めてしまいそうなので控えめに。'99年のカプコンは、いろんなジャンルの新しいゲームをうりゃ！って感じで出していきますんで、おりゃ！って感じで待っててねん。



1

セタ

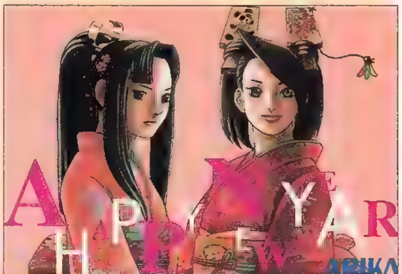
あけましておめでとうございます。今年のセタは、業務用で新作タイトルを多数発表し、皆さまにお楽しみいただけるよう頑張りたいと思います!!（新作発表まで「P7」を楽しんでください）応援よろしくお願いいたします。



4

アリカ

新年あけましておめでとうございます。本年もアリカのゲームをよろしくお願いいたします。って、普通っぽい挨拶ですけど…期待しました？



6



10



9



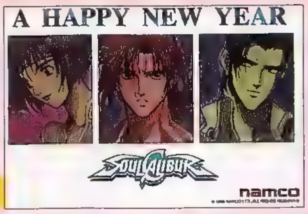
8



7

ナムコ

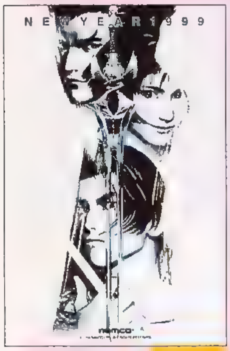
ナムコファンおよび、プレイヤーの皆さんへ
'99年に何かが起こる。私は予言者じゃないがそんな兆候が見えます。ナムコならではの熱く楽しめるゲームをガツンと出しますので、首をなが〜くして待っていてください。



12



11



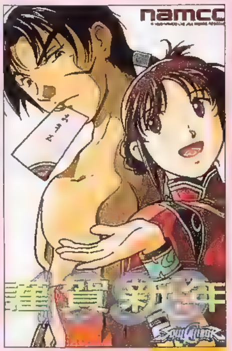
16



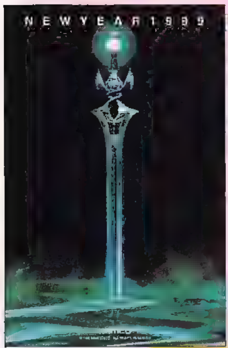
15



14



13



20



19



18



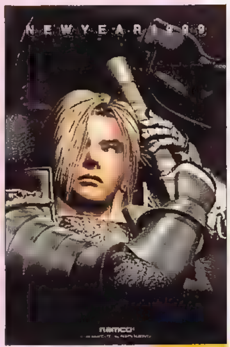
17



25



24



23



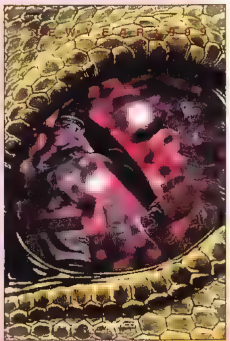
22



30



29



28



27

セガ・エンタープライゼス

あけましておめでとうございます。来年は「SEGAの年」です！ドリームキャスト用の数々の大作をはじめ、アーケードのほうも斬新なゲームを次々とお届けする予定ですので、是非ご期待ください。来年もSEGAをよろしく。



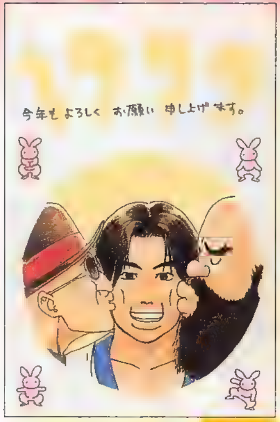
21



26

SNK

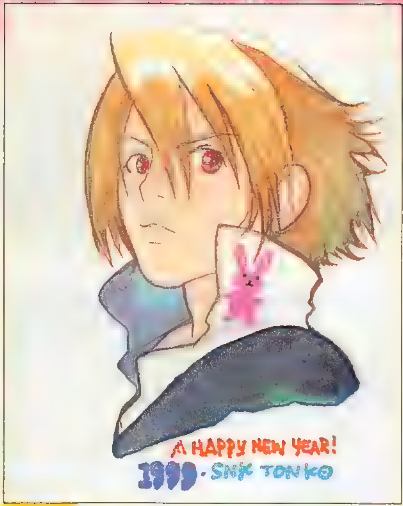
1998年。SNKを応援してくれた皆さん、本当にありがとうございました。そして1999年。今年もまた、たくさんの年賀状をご用意いたしました！HYPERからPOCKETまで、今年もNEO・GEOパワー全開でいきます！



34



33



32



31



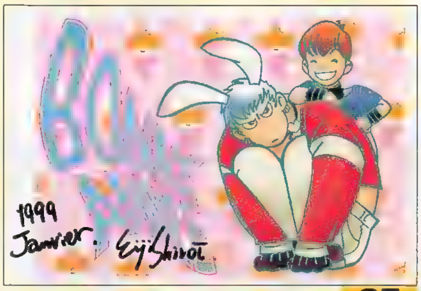
38



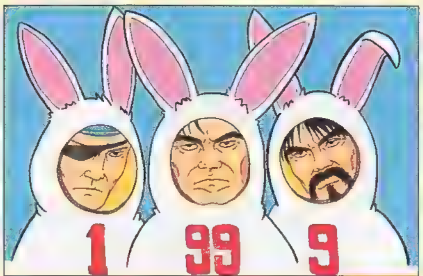
37



36



35



40



39



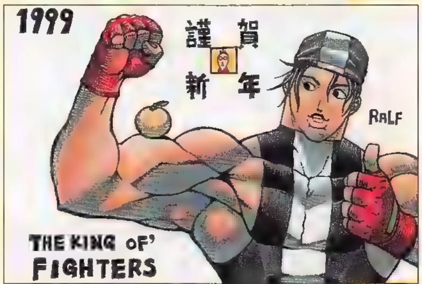
42



41

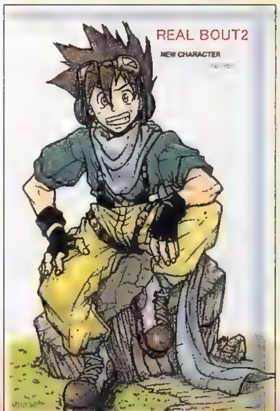


45



43


44



47



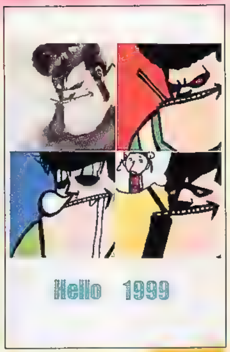
46



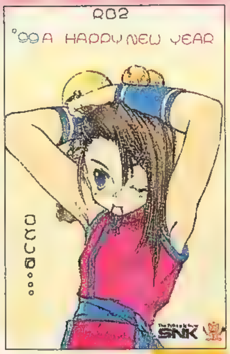
53



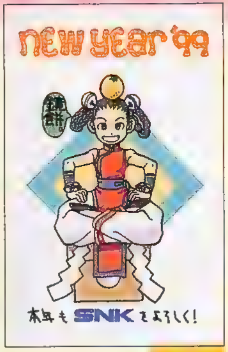
52



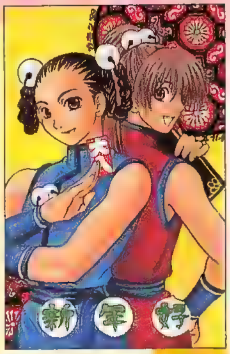
51



50



49



48



59



58



57



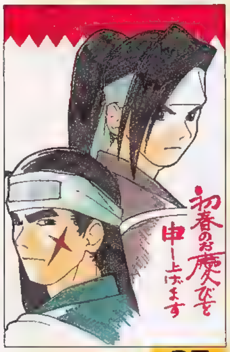
56



55



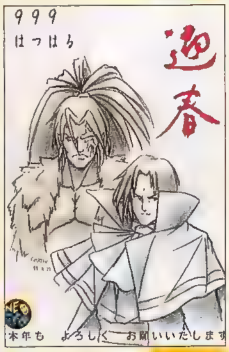
54



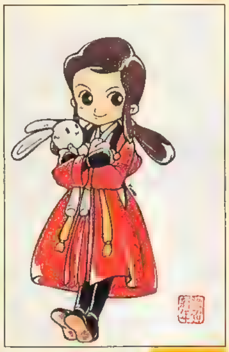
65

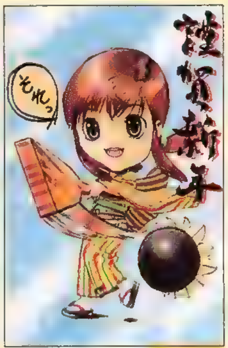


64

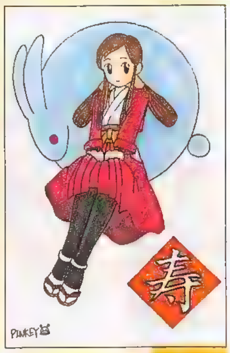


63

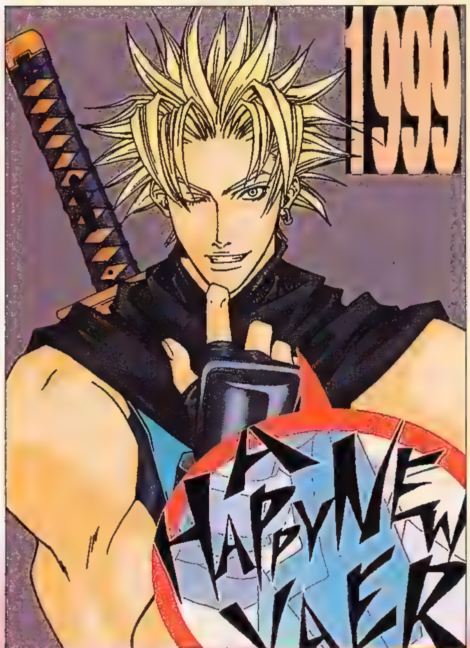

62



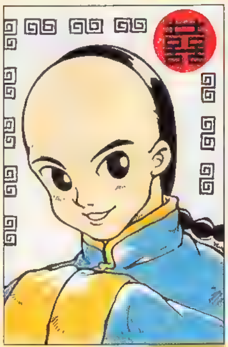
61



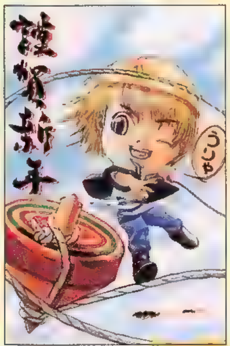
60



73

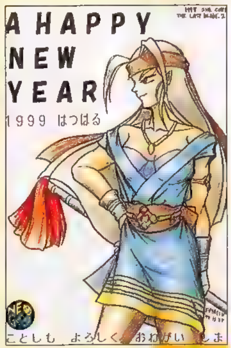


69

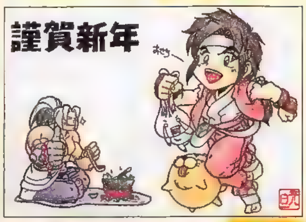


68


67



66



72



71



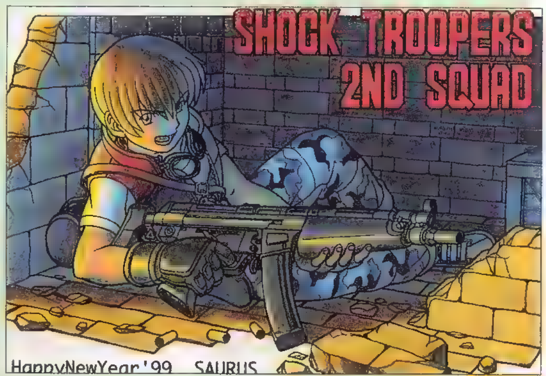
70

ザウルス

新年あけましておめでとうございます。昨年は1作のみのリリースでしたが、今年の予定はどうなることやら…。あの続編やあれの3作目など期待している人は今すぐ応援の手紙を出してください。初夢がかなうかもしれませんよ。



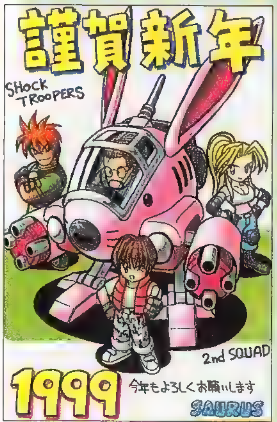
83



82



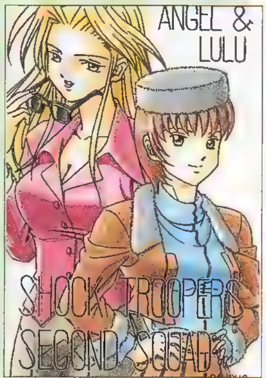
74



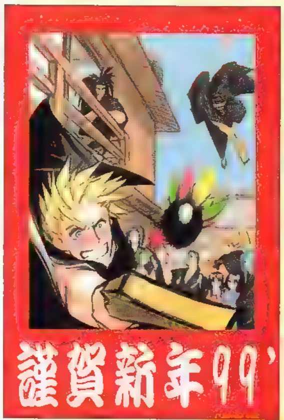
86



85



84



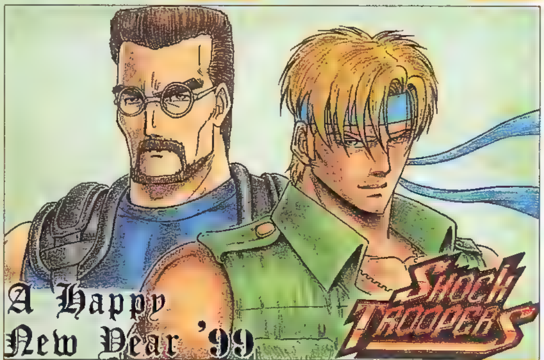
76



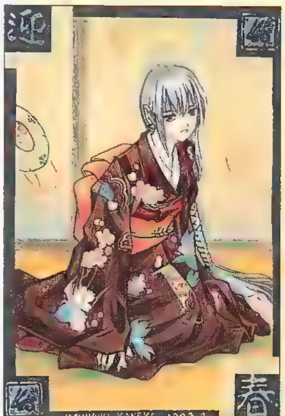
75



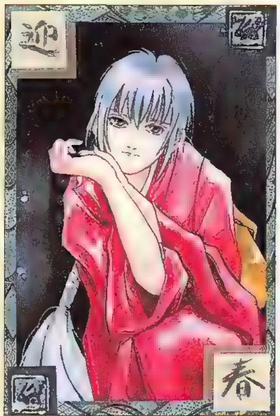
88



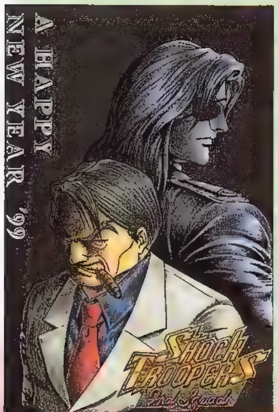
87



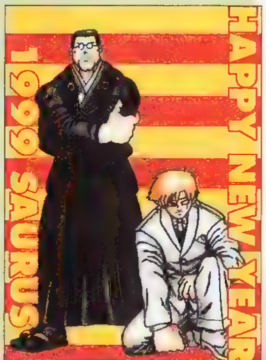
78



77



90



89



81



80



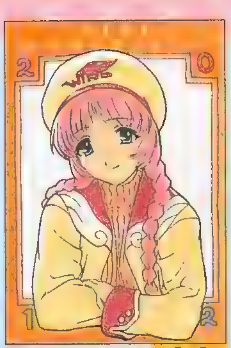
79

タイトー

昨年は「サイキックフォース2012」を中心に、熱烈なご声援ありがとうございます。今年もいろんなタイトルで、ファンの皆さまを大いに喜ばせていきたいと思います。合言葉は「キャッチ・ザ・ハート」！タイトーをヨロシク！



95



94



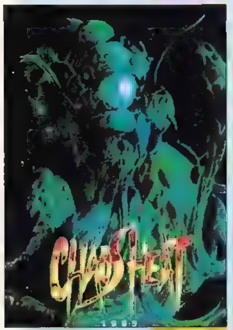
93



92



91



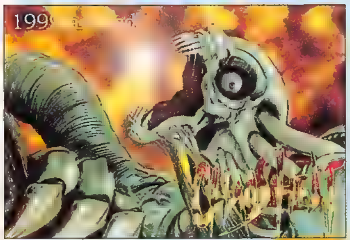
98



97



96



102



101



100



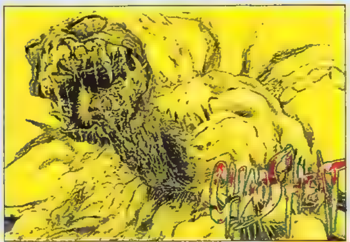
99



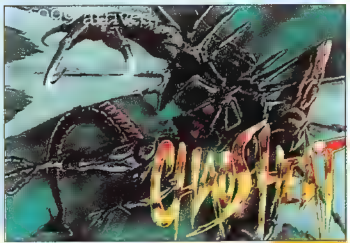
106



105



104



103

エイティング／ライジング

新年あけましておめでとうございます。昨年は「バトライダー」、「ブラッディロア2」と遊んでくれて、心より感謝!!今年も「がんばれライジング!」と皆さんに応援していただけるような作品を目指していきますので、期待しててくださいね。



110



109



108



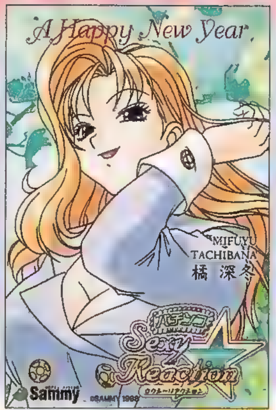
107

サミー

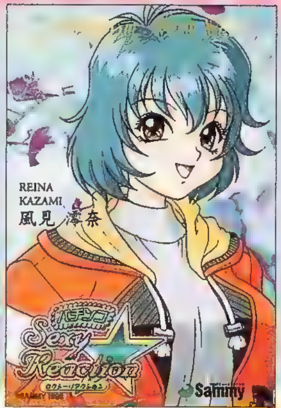
皆さん、おめでとうございます。今年はビデオゲームが充実する予定です。パチンコセクシーリアクション2を始め、アッと驚く隠し玉を用意してます。今後のサミーは目が離せないぞ！…っていうか見捨てないで（笑）。



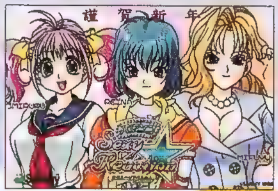
115



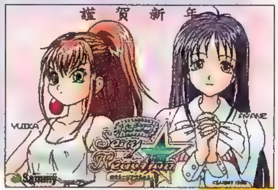
114



113



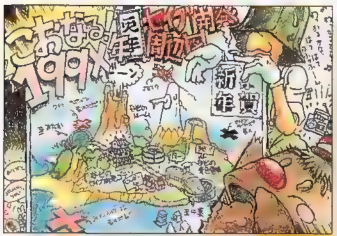
112



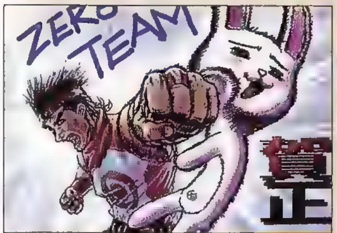
111

セイブ開発

新年明けましておめでとうございます！本年は昨年以上に新作に力を入れてあんなゲームやこんなゲームを開発していく予定ですので皆さま応援のほどよろしくお願いいたします。



121



123



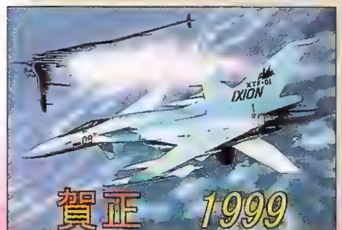
122



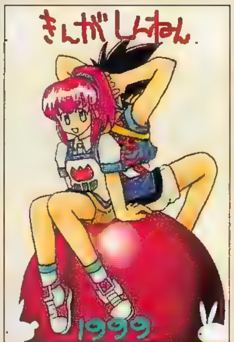
126



129



130



125



124



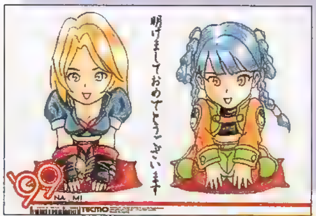
128



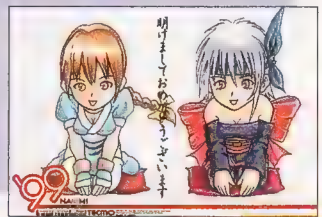
127

テクモ

あけましておめでとうございます！今年は皆さんお待ちかねのNAOMI対応「デッドオアアライブ2」で熱い1年にしたいと思っています。「ギャロップレーサー3」も予定していますので応援のほどよろしくお願いいたします。



117



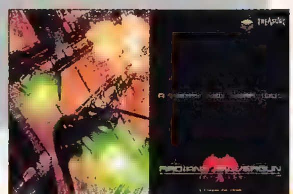
116

トレジャー

あけましておめでとうございます。昨年は「レイディアントシルバーガン」でアーケード参入を果たしました。今年からも、積極的にアーケードタイトルを出していこうと考えていますので、どうか宜しくお願いいたします。



119



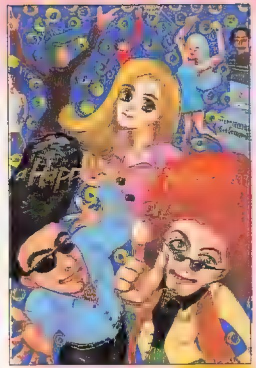
118

ミッチェル

新年あけましておめでとうございます。「パズループ」は楽しんでいただけてますでしょうか？今年もミッチェルをよろしくお願いいたします。



120



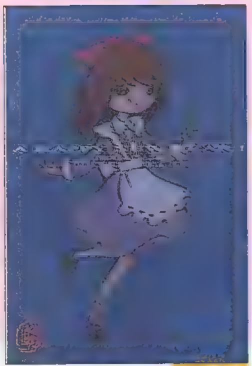
139



138



141



140



143



142

応募方法

ここで紹介した年賀状を抽選で各1名様にプレゼント。官製葉書にP26にある応募券を必ずつけて応募してね。

※官製葉書1枚につき応募できる年賀イラストは1つのみです。
※当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

○キミの郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業
○欲しい年賀状イラストの番号（1つだけ）
○何か一言
（今年の抱負やゲームメーカー、ゲーメストに対して言いたいことなど）

応募券

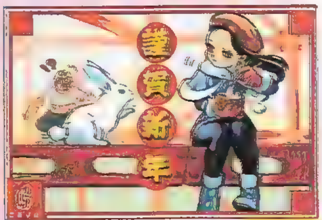
※必ず応募券をつけてください。

〒101-8935
東京都千代田区
神田神保町1～26
株式会社 新声社
ゲーメスト編集部
「年賀状プレゼント係」

締め切りは1月30日（土）必着で

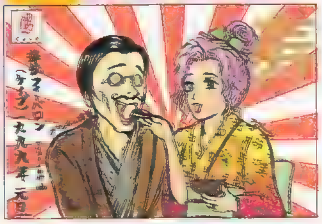
ケイブ

新年おめでとうございます。昨年はエスプレイドがシューティング大賞に選ばれ、怒首領蜂に続き2年連続の快挙を成し遂げることができました。今年は3年目を目指し、皆さまの期待に応えられるゲームを作っていこうと思いますので、どうかよろしくお願いいたします。



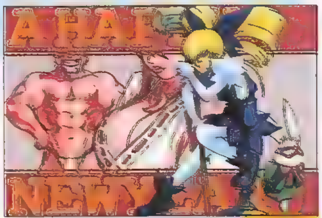
136

137

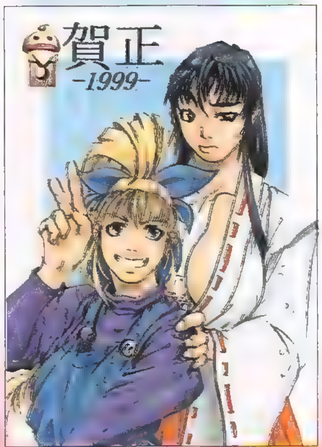


彩京

新年あけましておめでとうございます。「ガンバード2」でも、そろそろ隠し侍が大暴れしていることと思います。「対戦ホットギミック快楽天」の隠しキャラも網羅できたかな？今年は驚きの新作でお会いしましょう!!



146



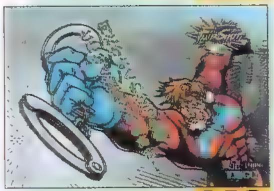
149

ビスコ



131

あけましておめでとうございます。昨年はブレイカーズをはじめ料理王、フリップショットなどご支持を賜りありがとうございました。今年も皆さまのご期待にお応えすべくがんばっていきます。ビスコゲームをプレイしてね！



133



132



135



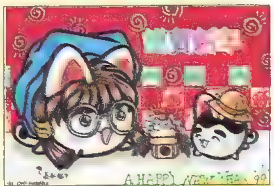
134

ビデオシステム

昨年は、皆さんに犬福をかわいがっていただき、誠にありがとうございます。そのお礼も込めて、年賀状は犬福を中心によりどりみどり揃えてみました。今年1年も、ビデオシステムをよろしくお願いいたします。



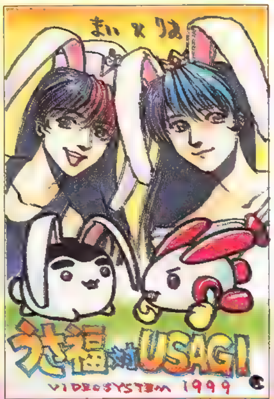
145



144



148



147


99年度生
入学願書受付中!!

全99タイトルを制したのは!!!

第12回読者が選ぶ

ゲーメスト大賞



その年一番良かったゲームを自分たちの手で決める。プレイヤーの声をメーカーやゲームセンターに伝えれば、そこから未来が形作られていくはずだ。



前作から大きくグラフィックが向上したサイキックフォース2012。カメラワークや演出方法も非常に凝っていて気合が感じられる。

プレイヤーはゲームに何を、どんな思いを求めているのであろうか…。その答えの一つが、ここにある。

ゲーメスト大賞

（タイトー）サイキックフォース2012



ふたを開ければ強かった！サイキックフォース2012

今回は投票方法が5点を自由に割り振れるシステムに変わったが、読者はあまり戸惑うこともなく多数の応募をしてきてくれた。まずは感謝したい。

今年は突出したゲームがなく、大きな話題を呼んだビートマニアシリーズも3機種に分けたため、混戦が予想された。フタを開ければやはり対戦格闘が上位を占めたが、後半に大きな票の伸びを見せたサイキックフォース2012が受賞することとなった。

サイキックフォース2012の受賞は意外な成りゆきではあった。ゲームセンターでそこまでの支持は受けていなかったからである。だが、新しい駆け引きを持つ対戦ゲームでわかりにくいということを除けば、非常に完成度が高いゲームであることは事実だ。

前作と比べ、まず格段にグラフィックがよくなった。そのために作られた新しい基板を使い、ポリゴンでありながらアニメ調という非常に滑らかなグラフィックを実現したと言える。

また、ゲームシステムを進化させ、前作の駆け引きの延長線上で深い応酬ができるようになったのが大きい。続編ものは必ずしも見事に進化するとは限らない。だが、サイキックフォース2012は無駄なシステムがほぼなく、全てが前作の反省の上につけ加えられたシステムである。この進化は見事なものであった。

そこには、1作目でトッププレイヤーが感じる問題点を緻密に吸い上げた開発者の姿勢がある。2作目にかける開発者の執念が、これだけの完成度を生んだと言えるであろう。対戦ゲームとして非常に奥深い攻防が楽しめることは強調しておきたい。

ほかに代え難い魅力が熱さを生み出した！

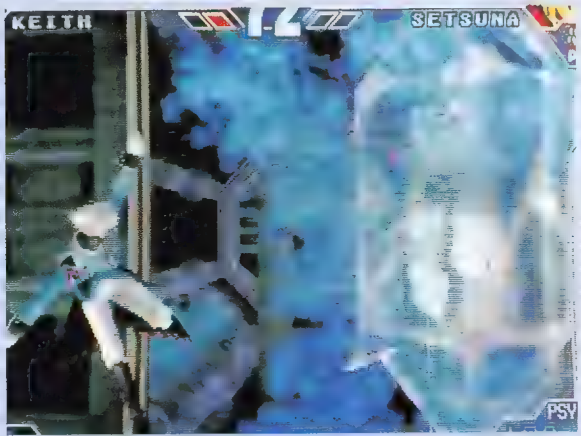
とはいえ、サイキックフォースである限り、シリーズ自体の駆け引きのわかりにくさはやはり厳しかった。ゲームセンターでは、正直言ってストZERO3やKOF'98のほうがプレイヤーの数は多かったと思う。しかし、それを押しのけて1位を取ったのはなぜであろうか。

一番の違いは、プレイヤーの熱さだったと思う。サイキックフォース2012のファンはとにかく熱意にあふれている。イベントに集まる人々の熱さは、初期のストII時代を思わせるものがあった。それは、サイキックフォースが他には代わりがきかない、独自の魅力があるからであろう。

サイキックフォース2012と争ったKOF'98は、すでにシリーズ5作目である。伸び盛りの魅力には欠けている。ストZERO3は、例年ならカプコンの対戦格闘は締め切り直前に一気に票を伸ばすのだが、今年はその勢いはなかった。一時期3位につけていたサイキックフォース2012の伸びを見ていると、勢いの差は歴然たるものがあった。

ゲーメスト大賞は読者の思い入れが大きく左右する賞である。インカムやプレイ時間だけが票に結びつくわけではない。個人に与える思い入れの深さが現れるのである。

ゲーメスト大賞は年間に1機種しか選べない。最高に評価したい機種は、他にはない独自の魅力がなければならない。その他に代え難い魅力において、サイキックフォース2012が一歩抜きんでていたのだと思う。これから対戦格闘ゲームを再び盛り上げて行くには、このような熱さを与えてくれるゲームが必要だ。来年はこれ以上の熱意を持ってプレイヤーが取り組めるゲームを期待したい。（石井ぜんじ）



スライドダッシュ・バリアブレイク・PSYインパルスなど、正常進化したシステムが奥の深さを生んでいるのを忘れてはならない。

ゲーメスト大賞第2位

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

(エス・エヌ・ケイ)



示されたひとつの完成型

もはや対戦ゲーマーの「夏の風物詩」といった感のあるKOFシリーズも、今年で5作品めとなる。惜しくも今回のゲーメスト大賞は逃がしたが、その安定した人気で2位につけた。

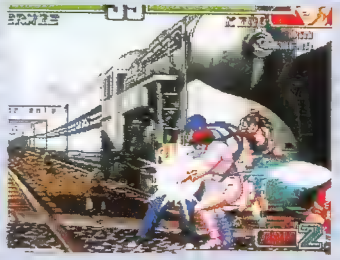
今年のKOFはこれまでにあった「ストーリー性」をほとんど排した、ある意味で本当の「SNK人気キャラの夢の祭典」といったファンサービス的意味合いの強い作品に仕上がっている。

5年目となるKOF'98では、これまでのシリーズ中から消えていった何名かのキャラを復活させ、システムもKOF'95以来となるエクストラモードの攻撃避けから繰り出すカウンター攻撃を再び採用するといった、これまでのまとめ的な意味合いが見てとれる。

しかしその分、新しいインパクトに欠けるのもまた事実である。魅力的な新キャラクターを交え、新しいストーリーが構築できるにこしたことはなかっただろう。

ゲームの内容では、今年のKOFはこれまでとは異なり、ほとんどのキャラクターで「より多くの行動をとれる」といったバランス調整がなされている。キャラクターに多彩な動きをさせることができるということは、それだけ戦法も個人にあったものを取りいれることができるわけで、これによりキャラ間の性能差は従来に比べて大きく縮まっているということができる。

それでも50を超えるキャラ数のなかには、試合中にやれることが少ないといったキャラも存在はする。しかし、KOFは3対3の団体戦であり、やれることの少ないキャラはほかのキャラと組み合わせたときの「チーム」としての意味合いを考えればちゃんと機能することも忘れてはならない。



今年のKOFはシリーズ中随一ともいえる完成度を誇る。

KOFは'95で'94の続編としての進化を経て、'96で新たな方向性への模索を始め、'97で進むべき道が固まるといった経緯があった。

そして、このような進化を辿ってきた末に完成したKOF'98は、開発スタッフが提示したひとつの「完成型」ともいうべき作品といえる。(N.O)



ここまで進化したKOFは来年度版が制作されているという。果たしてその内容は…。

ゲーメスト大賞第3位

ストリートファイターZERO3

(カプコン)



さらなる進化を遂げるZERO

これで3作めとなるZEROシリーズ。今回はこれまでのZEROのコンセプトを打ち破った、「-ISMセレクト」という戦闘スタイルを引っさげて帰ってきた。

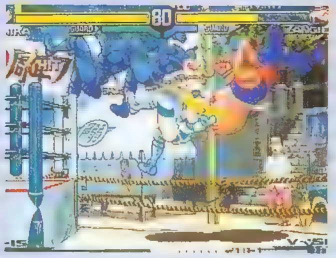
-ISMはその名の通り「主義」を意味する。ゲームのポスターなどに掲げられている「オレ-ISM」が示すとおり、プレイヤーが自分流で闘う格闘ゲームを目指したものだ。

しかし、カプコンが狙ったコンセプトを、プレイヤーサイドは明確に受け取れていないように見受けられた。

ZERO3はどんなキャラを選ぼうがそれなりに闘えるだけの調整はされているのに、結局多くのプレイヤーが選んだのは「対戦で勝てるキャラ」であった。最近では、使いこなせれば無類の強さを見せるが、キャラ性能だけに頼っていては勝てないというV-ISMの豪鬼に多くのプレイヤーが走ったのが印象的だ。

V豪鬼が強いという情報をキャッチするや否や速攻でV豪鬼に走り、使いこなしが難しいことが分かると、一斉に引いていった「エセ豪鬼使い」なんかは読者のみなさんの記憶に新しいところではないだろうか。

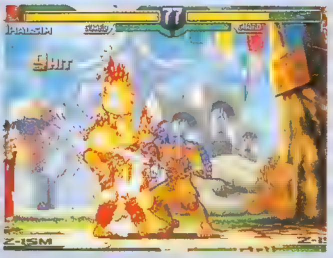
ZERO3は確かに一部のキャラは頭ひとつ飛び抜けているが、全国レベルならいざ知らず、街のレベルならプレイヤーの努力でなんとかなる程度の差でしかない。カプコンからのメッセージを受け取り、ZERO3というゲームを本当の意味で楽しんだプレイヤーが果たしてどれだけいたのか大いに疑問に思う。



プレイヤーの戦闘スタイルが現れるつくりのZERO3。

ちゃんとやり込めば、ZERO3は前作のZERO2を大幅に超えた作品であることは分かるはず。だが、プレイヤーにあまり理解されなかったのも事実。人と違うプレイスタイルを選びたくなるそれぞれ違ったかっこよさや、自分なりにマイキャラクターを長く遊び込んでいく魅力にどこか欠けていたのかもしれない。

もしちゃんと理解されていれば、ZERO2が大賞をとっていただけに、それ以上に進化したZERO3は今よりさらに上の順位になっていたと思う。(N.O)



-ISMの持つ意味、メーカーのメッセージは理解されたのか?

編集部に寄せられた熱き声!!

サイキックフォース2012

・今年一番対戦の面白かったゲーム。グラフィック、キャラクター、ストーリーとすべてにおいて高レベルだった。(神奈川県・斉藤さん)

・キャラ一人一人が個性的で、前作と比べてグラフィックがすごく綺麗になったのがよかった。(アメリカ・富田さん)

・一筋縄ではいかない対戦ゲームとして高く評価したい。(東京都・渡辺さん)

ストリートファイターZERO3

・やり込んだといえるのはこの1タイトルのみ。(千葉県・篠田さん)

・コーディー復活に涙しました。(岐阜県・二羽さん)

・安心して遊べる。イズムもよかった。(群馬県・関上さん)

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

・テンポがよく傍観しているだけでもウキウキする。(新潟県・小林さん)

・今までのシリーズ中、一番面白い。(愛知県・田中さん)

・'99がでるまでやれる。(大阪府・田中さん)

・これがないと暑い夏って気がしない。(千葉県・並木さん)

エスプレイド

・キャラと世界観がすき。(神奈川県・木村さん)

・最も爽快なシューティングだった。(青森県・赤石さん)

・初心者でもやりこめる一品です。(愛媛県・片上さん)

ビートマニア2ndMIX

・やっぱりこのゲームでゲーセンに活気が戻ったと思う。(山梨県・石川さん)

・マニアから一般客までみんなプレイした。(山口県・白木さん)

・新しいジャンル(?)音ゲー(?)は、ここから始まったと言っていい。(群馬県・松田さん)

メタルスラッグ2

・緻密なグラフィックと演出がいい。(千葉県・村山さん)

・2Dアクションの一つの完成型を見た。(兵庫県・丸谷さん)

・思わず「先が見たい」と感じてしまう画構成がいい。(栃木県・出雲さん)

ソウルキャリバー

・既存の技術で最高のクオリティを引きだしたのがすごい。(千葉県・及川さん)

・技術もさることながら背景やキャラクターのコスチュームのデザインセンスに。(福岡県・熊谷さん)

・キャラの動きが3Dとは思えない程、速い。あと剣のエフェクトが美しい。(千葉県・鈴木さん)

超鋼戦紀キカイオー

・世界がすごく出来ていて良いです。あとブルブレイカー決めるとトリハダが立ちます。(京都府・若林さん)

・ともかく熱い!ジャスティスを超えたか?(茨城県・熊木さん)

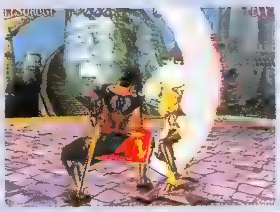
・ロボットアニメのカッコよさを、見事に表現したと思う。(千葉県・家済さん)

第4位 ソウルキャリバー（ナムコ）

ナムコの剣劇格闘「ソウルエッジ」の続編にあたる作品。

従来の3D格闘でもチャレンジしてきた「奥行き」だが、面白さに直結しているものは少なかった。この作品では8WAY-RUNという新システムの導入により奥行きの重要性は増した。斬新なだけではなく、それを高いレベルで昇華しているあたりが、さすがナムコである。

また美しいグラフィックや対戦バランスなど、どれを見ても高い水準で作り込まれている。ナムコのこだわりを感じさせる作品である。


グラフィック、システム、対戦バランス、どこを見ても一級品と言える。

第5位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム（セガ）

3年近くの長期間に渡りプレイされ続けてきたロボット対戦ゲーム「電脳戦機バーチャロン」の続編にあたる作品。

広がりを持たせたシステムの導入により、前作よりもやれることが大幅に増えたのが特徴だ。システムの再構成によって前作の「ストイックな戦闘シミュレーター」的な側面が薄れた半面、プレイヤー層の拡大には非常に貢献しており、続編物のゲームとしては成功といえるだろう。

ただ、この方向性に対し徹底して批判的な論調があるという事実も付け加えておく。


前作の潜在ユーザーの獲得に成功したオラタン。

第6位 ビートマニア2ndMIX（コナミ）

ゲームセンターに新しい風を巻き起こした、「ビートマニア」シリーズ。「音楽で遊ぶ」という形を極限まで洗練したそのゲーム性に加え、選曲や画面レイアウト、筐体のデザインまでとにかくクールにキメられている。そこから溢れ出る「カッコよさ」は、マニアから一般層までを幅広く、かつ強烈に引き込んだ。

短いスパンでのバージョンアップによって票が割れてしまったのは残念だが、逆に言えば、それだけ多くのニーズに応え続けてきた結果でもあるのだろう。


新しい「ゲーム曲」を心待ちにしているファンは、いまだに多い。

第7位 ストリートファイターIII 2ndインパクト（カプコン）

新たなシリーズとなるストIIIの続編。3人の新キャラ追加以外では、システムの再調整などの細かな変更点が多く、新作というよりニューバージョンといった印象が強い。それゆえ調整は前作の補完的な部分が主となり、ゲームとしての完成度は前作を凌いだ。

ブロッキングの攻防もこの作品から理解され始め、地味ながらプレイヤー数がじわじわと増えていったのは特筆すべき事象だ。このムーブメントは、ストIII3rdへ向けてのプレイヤーサイドの準備が整ったと見ていいだろう。


2ndでストIIIのゲーム性が受け入れられたといっていい。

第8位 月華の剣士（SNK）

SNKの久々の新作対戦格闘ゲーム。同社の剣劇という と、どうしてもサムライスピリッツと比較されがちだが、「弾きシステム」をはじめとしたオリジナルのつくりで堂々と独り立ちに成功。

システムバランスは派手さにかけるものの、そのぶん月華は近年の対戦格闘ゲーム界にはない非常に丁寧な作りこみの跡が見てとれる。こういった当たり前のことが最近はまったくできていないこの業界にあって、これは大いに評価されてしかるべきであろう。


総合バランスが光る月華。ゲームとしてよく練られている。

第9位 エスプレイド（アトラス／ケイブ）

怒首領蜂などの代表作を誇るケイブが放つ、新路線縦スクロールシューティング。

このゲームはシューティングでは珍しく世界観が重視されており、物語性の高い作品となっている。

金色の得点アイテムが「×16」の派手な表示とともにすさまじい勢いで降り注ぐ光景はまさに圧巻、これだけでも普段シューティングをやらない人まで手を出したという良質な作品だ。



バッグンの爽快感がある。「撃って、避ける」といったシューティングの基本もしっかり押さえて、かつ絶妙な難易度も人気につながった秘密だろう。

第10位 レイディアントシルバーガン（トレジャー）

「自分のつくりたかったシューティング」…ゲーム制作が複雑な構造になりつつある昨今、純粋な気持ちを持ち続けて完成したこだわりのシューティングは、果たして多くの共感を得ることとなった。グラフィック、操作系、演出、それらすべてがいい意味で「業界の常識」を打ち破り、そこから生まれたカリスマは多くのプレイヤーを虜にしている。とくに、軽くたしなむていどでは簡単に跳ね返されるスコアシステムは、そのストイックさが逆にマニアを熱くさせてくれた。


崎元　仁氏の手がけた重厚かつ勇壮なBGMも忘れてはならないだろう。

ゲーメスト大賞ランキング

1位	サイキックフォース2012	対戦格闘	889 pts
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	対戦格闘	768 pts
3位	ストリートファイターZERO3	対戦格闘	718 pts
4位	ソウルキャリバー	対戦格闘	698 pts
5位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	対戦格闘	606 pts
6位	ビートマニア2ndMIX	コンセプト大型筐体	545 pts
7位	ストリートファイターIII 2ndインパクト	対戦格闘	542 pts
8位	月華の剣士	対戦格闘	492 pts
9位	エスプレイド	シューティング	470 pts
10位	レイディアントシルバーガン	シューティング	338 pts
11位	メタルスラッグ2	アクション	313 pts
同位	マーヴル vs. カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	対戦格闘	313 pts
13位	ビートマニア3rdMIX	コンセプト大型筐体	248 pts
14位	ストライカーズ1945II	シューティング	240 pts
15位	私立ジャスティス学園	対戦格闘	234 pts
16位	ストリートファイターEX2	対戦格闘	183 pts
17位	超鋼戦紀キカイオー	対戦格闘	178 pts
18位	ビートマニア	コンセプト大型筐体	151 pts
19位	スパイクアウト	アクション	125 pts
20位	プチカラット	アクション	108 pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

アクション	657 pts
パズル	103 pts
ドライブ	160 pts
スポーツ	74 pts
バラエティ	121 pts
ガンシューティング	64 pts
コンセプト大型筐体	1180 pts
シューティング	1444 pts
対戦格闘	6156 pts
該当作なし	94 pts

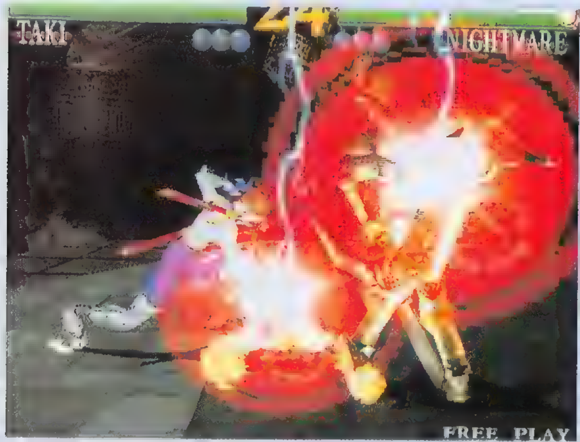
ベストグラフィック賞
ソウルキャリバー
（ナムコ）



ベストグラフィック賞とは、ゲームを構成する要素の中でグラフィック面において最も優れた作品へと贈られる賞。

本年度、その頂点にはナムコの「ソウルキャリバー」が選ばれることとなった。既に「鉄拳3」でお馴染みのシステム基板「システム12」を今作品では使用することにより、前作「ソウルエッジ」を超えた描画速度とグラフィックの大幅な強化を実現。季節感を意識して細部まで描き込まれた背景もさることながら、リアルであると同時に見栄えのするキャラクターモーションについては「業界最高峰」といってしまっても過言ではない出来映えに仕上がっている。

また、直接的な評価の対象には関係しないものの、宣伝広告用にモデリングされたハイクオリティのキャラクターCGについても同様で、たしかな技術力に裏付けされたクリエイター側のセンスとこだわりが随所に感じられる。



グラフィック的な部分もさることながら、躍動感溢れるキャラクターの動きが素晴らしくポイントを集める結果となったナムコの「ソウルキャリバー」。

第3位までをポリゴン勢が独占！

第2位の「バーチャロン・オラトリオタングラム」はセガが誇るハイスペック3D基板「MODEL3」を使った「バーチャロン」の続編。

前作と同様にカトキハジメ氏によってデザインされた全11＋3体のバーチャロイドを忠実に立体化。高解像度、高密度で表現された疑似空間を舞台に繰り広げられた戦いは、確かにもうひとつの「現実」を感じることができた。

第3位はタイトーの「サイキックフォース2012」。2012専用基板ともいえる高性能な「WOLFボード」によって生み出されたキャラクターの出来は秀逸といえる。


MODEL3の特徴を生かした光源処理には感動すら覚える…。



処理落ちする程まで描き込まれた緻密なグラフィックは健在だ。

さて、上位陣を3Dポリゴンゲームが占める中で、大健闘したのは第4位の「メタルスラッグ2」。前作「メタルスラッグ」の職人芸的なグラフィックを更に上回る描き込まれたキャラや背景には脱帽。

以下の作品群でも特に目を引いた第7位の「レイディアントシルバーガン」。知る人ぞ知る、あのトレジャーから発売された作品で、独特の世界観はもちろんのこと独創的なグラフィック面と演出は、大手のメーカーに引けを取らない一級品に仕上がっていた。

セガ「NAOMI」の出現によって、技術的な格差がある程度は埋まった感のあるグラフィック。今後はより一層、クリエイターの技術やセンスが問われることになりそうだ。

（伊勢猫）

ベストグラフィック賞

1位	ソウルキャリバー	188pts
2位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	131pts
3位	サイキックフォース2012	109pts
4位	メタルスラッグ	88pts
5位	ストリートファイターIII 2ndインパクト	74pts
6位	月華の剣士	59pts
7位	セガラリー	30pts
同位	レイディアントシルバーガン	30pts
9位	スターグラディエーター	21pts
10位	堕落天使	20pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

ベストVGM賞
ビートマニア 2ndMIX
（コナミ）





久々に一般客を巻き込む大ヒットをしたコナミの「ビートマニア2ndMIX」が、ベストVGM賞を獲得！

このゲームは、音楽を題材にしているので、注目されるのはやはりそのVGM！ソレがカッコ良く、ノリノリで、さらには自分の操作でそのリズムを奏でることができるとなれば、その印象度も高くなるはずである！

注目される点は、この1年でこのシリーズは、3作品が登場しているのだが、その第1作目、最新作の3作目が受賞せず、2作目が受賞した意味は大きいと思われる。

「ビートマニア」が登場し、世間をあっと驚かし、その続編としての期待度、そしてその完成度が今回の受賞に結びついたのではないだろうか。

もちろん3作目も十分に完成度は高いのだが、これまでの例から考えると、やはり3作目というのは、かなりユーザーにきびしくチェックされてしまったようだ。

「自分のプレイがVGMになるとは…」（栃木県　久松亜矢子さん）

「やはり音楽ゲーム。いろんなジャンルの曲がある点は○」（静岡県　田中一厳さん）

といった支持が多かった。

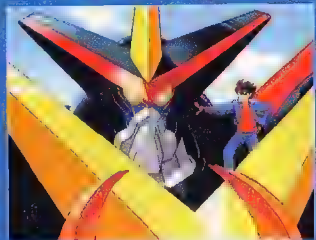
2位となった「ビートマニア3rdMIX」では、個々の曲が支持される形で投票されるものが多かったようだ。

3位は、「サイキックフォース2012」。音楽ゲームの存

ベスト演出賞

超鋼戦紀キカイオー

（カプコン）



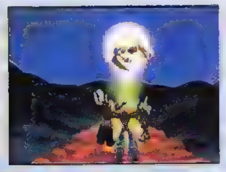
基板の性能に比例して、年々「技法の幅」が広がってきている「ゲーム演出」。だが、それにともないプレイヤーの目も肥えてきており、今では一捻り効いた演出手腕が無いと、プレイヤー諸氏を唸らせることが難しくなっているのが現状である。

そんな中で、今年の「ベスト演出賞」に選出されたのは、カプコンのロボットアクションゲーム「超鋼戦紀キカイオー」である。

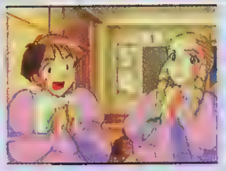
演出効果を「技が決まったときの爽快感」「キャラクターを動かす楽しさ」へとダイレクトに直結させた、屈指の「魅せる」ゲームだ。「演出」と「ゲーム性」を巧みに融合させた独特のプレイ感は、多くの支持を得た強力な牽引力となったようだ。

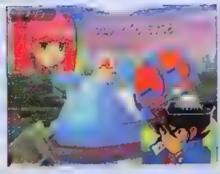
対戦ツールという点に限って言えば若干苦戦を強いられたかもしれないが、スタッフの熱意は既存のロボットアニメに対するオマージュの範疇を超え、新たな「作品としてのキカイオー」のステータスを築いたと言えよう。







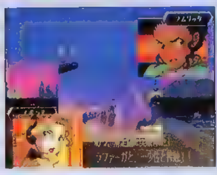




「スタジオぬえ」などの外部協力も演出効果を倍増させている。

演出キーワードは夢と希望と友情と！魂で遊ぶゲームだ！







2位のサイキックフォース2012は、派手な技のエフェクト、キャラクター性を強く浮き彫りにするゲーム中のアクションが好評を博した。

また、視覚聴覚効果のみならず、凝ったストーリーや世界観など、画面の外でもプレイヤーを惹き付け、楽しませる要素が盛り込まれていたことも見逃せないポイントである。

3位のKOF98はもはやこの賞の常連とも言えるシリーズである。今回は本筋のストーリーから外れた「ドリームマッチ」という体裁をとっていることもあって、作品全体にお祭りノリのにぎやかな雰囲気が溢れていた。

惜しくも上位に入らなかったものの、熱狂的な支持を集めていたのが「メタスラ2」。怒涛のごとく描き込まれた戦場で繰り広げられるアクションに次ぐアクション！巻き上がる爆炎の中で生まれた数々のドラマに涙した者も多いことだろう。

今後は新ハードの投入などによって、より高度な演出を盛り込んだゲームが多数輩出されることだろう。ゲームクリエイターたちのアイデアが満タンに詰まった劇的演出で、是非来年も我々のド肝を抜いてほしい。（田渕健康）



「愛していると言ってくれ」なる、猛烈な広告コピーに腰を抜かした。



見よ！この地獄の描き込み！続編が大いに期待される。

ベスト演出賞

1位	超鋼戦紀キカイオー	127pts
2位	サイキックフォース2012	79pts
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	70pts
4位	メタルスラッグ2	59pts
5位	私立ジャスティス学園	46pts
6位	月華の剣士	44pts
7位	ソウルキャリバー	41pts
8位	レイディアントシルバーガン	40pts
同位	ストリートファイターZERO3	40pts
10位	エスプレイド	36pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

ベストVGM賞

1位	ビートマニア2ndMIX	137pts
2位	ビートマニア3rdMIX	108pts
3位	サイキックフォース2012	74pts
4位	ソウルキャリバー	57pts
5位	レイディアントシルバーガン	50pts
6位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	46pts
7位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	42pts
8位	月華の剣士	39pts
9位	ビートマニア	32pts
10位	ストリートファイターZERO3	23pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

在がなければ間違いなくトップであっただろう。

そんな中でこのVGMが支持された点を見てみると、やはり「タイトーZUNTATAのVGM！」というのがキーになっているようだ。

「キャラクター、ヴォイス、BGM、いずれも良い」（福岡県 大森貴弘さん）

「とにかく各キャラごとのテーマ曲が素敵でした」（東京都 渡辺純子さん）

さすがはタイトーですね！

4位にはナムコの「ソウルキャリバー」。その独特なゲームの雰囲気をマッチしたVGMが支持されたようです。

「オーケストラ風が好きです。独特で！」（福島県 斎藤美和子さん）

「ゲームの世界観とマッチし、よりゲームを引き立てている」（千葉県 及川広存さん）

5位にようやくシューティングが入ってきました。「レイディアントシルバーガン」（セガ／トレジャー）。非常にシビアな展開をするゲームだっただけに、どれだけの支持がされるか心配だったけどそうでもないみたい。

「STGでオーケストラなのが割と新鮮。しかもカッコイイ」（愛知県 浜島崇平さん）

6位はSNKの「ザキングオブファイターズ'98」。これまでの例からすると、キャラの印象度の強さから支持されることが多かったのが今回は違ったようです。

「前作までの曲が戻ってきて、曲の数もすごく多い！」（大阪府 井戸直子さん）

7位はセガの「電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム」。

よりプレイヤーがゲームをしている感が強いという点からか、知らぬ間にVGMを口ずさむ人も多かったようだ。

「プレイしながらBGMを口ずさんでるゲームなんてこれぐらいです」（福岡県 熊谷陽子さん）

8位にSNKの「月華の剣士」。このあたりのSNKのゲームの作り方は決まりごとがあるのかなと思うほど演出にこだわりを感じますね。

「90％、音なし！もVGM」（高知県 平林悦次さん）

10位にはカプコンの「ストリートファイターZERO3」。

ようやくここにカプコンがといった感じだが、このシリーズ名ではこれが精一杯というのが本当のところでは？

今年は新しい風が吹いたが、さて来年はいかに？STGが戻る？ドライブは？期待して待つことにしましょう！（ずるずる）

SCITRON

PONY CANYON

SCITRON LABEL NEW RELEASE



CD 99.1.7 ON SALE

AR

-ARRANGE SOUND TRAX-

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華　散りゆく花～

／SNK新世界楽曲雑技団

予約特典：スーパーピクチャーCD

PCCB-00353　¥2,940(税込)

オリジナルサウンドトラックスに続き、アレンジ盤が登場! 全編フルオーケストラサウンドの重厚な響き、バイオリン、チェロのソロ等聴きごたえ十分!　新キャラクター高嶺響役、氷上恭子ボーカル曲『銀の幻』も収録!　オールカラーブックレット、新世界楽曲雑技団による各曲解説付

〈収録内容〉

組曲「幕末浪漫　第二幕」

第一番
1．第一楽章「月に咲く華」
2．第二楽章「散りゆく花」

第二番
3．第一楽章「月華の剣士～黎明の決意～」
4．第二楽章「渦中」
5．第三楽章「剣戟暦風」

第三番
6．第一楽章「激情」

第四番
7．第一楽章「黄龍～宿縁」
8．第二楽章「黄龍～常世の思念」

第五番
9．第一楽章「訣別」

第六番
10．第一楽章「月影」
11．第二楽章「蒼天」

12．銀の幻　唄:氷上恭子



-ORIGINAL SOUND TRAX-

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華　散りゆく花～

／SNK新世界楽曲雑技団

PCCB-00350　¥1,890(税込)

OR　NOW ON SALE

第二幕「月華の剣士」の壮大な物語を彩る楽曲があなたを魅了する!!新世界楽曲雑技団が織りなすその調べは、幕末組曲という形で我々の前に姿を現した。"音"で語る"幕末浪漫"の登場だ!!

オールカラーブックレット、楽譜付
全26曲収録!!



© SNK 1998



CD 99.1.7 ON SALE

DR

-RADIO DRAMA-

幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華　散りゆく花～ドラマCD

／SNK

PCCB-00354　¥2,940(税込)

予約特典：スーパーピクチャーCD

幕末浪漫第二幕　月華の剣士　～月に咲く華、散りゆく花～早くもドラマ化!　新キャラ"高嶺響"と"刹那"を加え、物語の第二幕目が幕を開ける!!　謎の銀髪の男、刹那を追う響が見るモノは?そして、楓、雪が見るモノは?　ゲムドラナイト未放送シナリオを含む完全版!オールカラーブックレット付

〈収録内容〉

ストーリー1
1.一の巻「人斬りの街」
2.二の巻「刀狩り」
3.三の巻「刃」
4.四の巻「朝もやの中で」

ストーリー2
5.二の巻「漆黒の刃」
6.三の巻「兄と妹」
7.四の巻「旅立ちの朝に」
8.おまけ「「高嶺　響ちゃん改造計画」…えっ、私?」

〈キャスト〉
高嶺　響(氷上恭子)
刹那(山内圭哉)
楓(水津光司)
雪(西川葉月)
御名方守矢(橋本　潤)
一条あかり(麻績村まゆ子)
神崎十三(タイソン大屋)
骸(モンスター前塚)他

「子安、氷上のゲムドラナイト」
日時：毎週日曜日
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)

-ORIGINAL SOUND TRAX-

影牢 ～[illegible]～

／テクモ

PCCB-00351　¥1,890(税込)

NOW ON SALE

OR

3Dトラップアクションという斬新なシステムで、話題を呼んでいる「影牢」が、音楽集として新たに登場!!新録イメージソング「Frozen Dark Night」には、あの、"水野あおい"を起用!サウンドスタッフ怒濤の解説も満載で、影牢ワールドが ますます広がる!!

オールカラーブックレット、楽譜付　全54曲収録!!



© TECMO 1998

Next Comming Soon!

CD 99.1.20 ON SALE

-ORIGINAL SOUND TRAX-
ショックトルーパーズ　セカンドスカッド
／ザウルス
PCCB-00355　¥1,890(税込)　予約特典：スーパーピクチャーCD

-Fantastic Character Series-
プリンセスメーカーポケット大作戦&GO!GO!プリンセス
/ナインライブス
PCCB-00332　¥2,940(税込)　予約特典：スーパーピクチャーCD

悠久幻想曲　キャラクターシリーズ Vol.7
あの日の君に／アレフ・コールソン
C.V.子安武人
／メディアワークス
PCDB-00015　¥1,050(税込)

悠久幻想曲　キャラクターシリーズ Vol.8
だから素直にスキと言えない…／アルベルト・コーレイン
C.V.置鮎龍太郎
／メディアワークス
PCDB-00016　¥1,050(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL http://www.scitron.co.jp/label/　お求めはお近くのレコード店で。

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.248

1/30・2/15

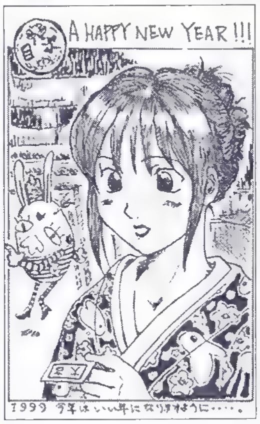
FEBRUARY 15

表紙「ゲーメスト大賞・サイキックフォース2012」イラスト/藤原ひさし
表紙写真「ジョジョの奇妙な冒険」©荒木飛呂彦&LUCKYLAND COMMUNICATIONS /集英社

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／霜田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 坂上 裕 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 阿久根 幸夫 今村 孝行 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまー GED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio アストロ 若人 ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今号のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.10・にせ関西人さん>
新年おめでとうございます。今年は恐怖の大王が来る年ですな。そこで恐怖の大王を大予想！ 1：隕石の落下、2：金星ガニの襲来、3：キングギドラ。大穴はニャルラトホテップか…。

▶今号のキーワード◀

[ゲーメスト大賞]

12月5日に「第12回 読者が選ぶゲーメスト大賞」の式典が都内神田パンセホールにて行われた。ゲーメスト大賞は前年の10月1日から今年の9月30日までに発売されたゲームの中から読者の投票によって最も素晴らしいタイトルに贈られる賞である。

GAME INDEX（50音順）

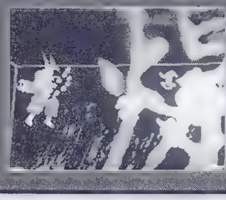
奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.248
発行 1999年1月30日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷

●ベスト対戦格闘ゲーム賞●

サイキックフォース2012

（タイトー）



　ベスト対戦格闘ゲーム賞に輝いたタイトーの「サイキックフォース2012」。1個の対戦ゲームとしての完成度が非常に高く、緻密さ、奥深さとともに、ゲーム世界やキャラクターへの思い入れが強くもてるよう、背景設定などの味付けまで徹底した凝りよう。のめり込まずにはいられない、まさにユーザーサイドからは理想的な対戦ゲームといえるだろう。

　2位はSNKの「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」。今年のKOFは対戦バランスにとくに重点のおかれた調整。真剣勝負でないと満足できないプレイヤーにも受けは良かったようだ。

　3位のカプコン「ストリートファイターZERO3」も、対戦ゲームとしてつくり込まれた作品。あれだけの数のキャラクター、システムがありながら高い完成度を誇るのだから、もう少しキャラ数などが抑えてあったらより濃い1作になったのではないか。

　4位はナムコの「ソウルキャリバー」。8WAY-RUNの成功で、ついに3D対戦格闘と呼ぶにふさわしい、立体的な攻防の楽しめる自由度の高い作品が登場したといえる。また個性豊かなキャラ、弾き等の奥深いシステムのおかげで、飽きずにプレイできる点も高く評価された。

　5位はセガの「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」。客体視で3D空間を動き回れる対戦ゲームはほかに類がなく、固定ファンがついた。残念なのは膨張し複雑化したシステムに新規参入ユーザーがついていけなかったことだろう。

　6位であるカプコンの「ストリートファイターⅢ　2ndインパクト」と7位のSNK、「月華の剣士」も非常にマニアックな内容だが、バランスの良さは高く評価されており、熱烈なファンの多い作品だ。

　8位と9位は両作品ともカプコンの「マーヴルvs.カプコン～」と「私立ジャスティス学園」。双方とも遊びやすさや爽快感を追求した快作だ。

　10位はアリカ、「ストリートファイターEX2」。これぞ職人芸と唸る、緊張感溢れる作品。ただ今のライトユーザーにはシビアだったか。（KAL）



シリーズ中最高の対戦バランスといえるだろう。



続編としての完成度を高めたサイキックフォース2012が受賞。

ベスト対戦格闘賞

1位	サイキックフォース2012	889pts
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	768pts
3位	ストリートファイターZERO3	718pts
4位	ソウルキャリバー	698pts
5位	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	606pts
6位	ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	542pts
7位	月華の剣士	492pts
8位	マーヴルvs.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ	313pts
9位	私立ジャスティス学園	234pts
10位	ストリートファイターEX2	183pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

●ベストシューティングゲーム賞●

エスプレイド

（アトラス/ケイブ）



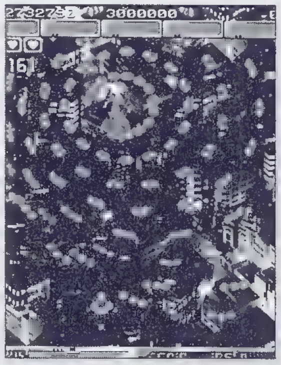
　インパクトのある名作には恵まれなかったものの、遊びがいのある良質シューティングが多数発表された、今年度のシューティングシーン。

　その中で、見事今年度のベストシューティング賞に輝いたのが、アトラス/ケイブの「エスプレイド」だ。このゲームは、練り込まれた世界観と独特の雰囲気を持ったキャラクターが魅力の1つであることは間違いないのだが、今回受賞につながった要因はそれだけではない。初心者でも十分楽しめるように工夫されたゲームシステム、首領蜂シリーズ同様、激しい敵の弾幕をスイスイとかいくぐって避ける面白さが高く評価されたからだ。普段シューティングに興味を示さないプレイヤーに、シューティングの面白さを伝えることに成功したその功績は非常に大きいといえるだろう。

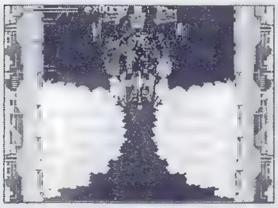
　第2位の「レイディアントシルバーガン」は、コンシューマーで数々の名作アクションを生み出してきたトレジャーのアーケード参入第1弾。7種類の武器を状況に応じて使い分けなくてはいけない戦略性の高さ、チェーンボーナスによる稼ぎの面白さがこのゲームの最大の魅力。ボスの攻撃方法や演出なども秀逸で、いろいろな点でプレイヤーを楽しませてくれた秀作だ。

　第3位の「ストライカーズ1945Ⅱ」は、これといった目新しさ、派手さはないが、その完成度の高さには目を見張るものがあり、彩京のシューティングメーカーとしての底力を感じさせた。短いプレイ時間でプレイヤーを満足させる密度の濃さ、選択した機体によって攻略パターンが大きく変化するゲーム性、練り込まれたランダム面などは、他のメーカーには真似できないものであろう。

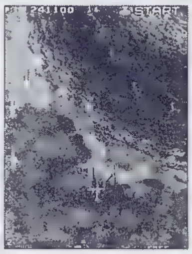
　ここ数年盛り上がりを見せているシューティングゲーム。広がりを見せつつあるプレイヤー層を狭めないためにも来年もこの調子で良質のゲームが出ることを期待したい。（KMT）



キャラクターの魅力はもちろんのこと、初心者にも十分楽しめるゲーム性が評価されたエスプレイド。



至る所に開発者のアイデアが盛り込まれているレイディアントシルバーガン。



彩京シューティングの集大成ともいえるストライカーズ1945Ⅱ。

ベストシューティング賞

1位	エスプレイド	470pts
2位	レイディアントシルバーガン	338pts
3位	ストライカーズ1945Ⅱ	3239pts
4位	アームドポリス　バトライダー	107pts
5位	ブレイジングスター	89pts
6位	ライデンファイターズJET	42pts
7位	弾銃フィーバロン	41pts
8位	スペースボンバー(ver.B含む)	32pts
9位	ライデンファイターズ2	26pts
10位	Gダライアスver.2	16 pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

●ベストアクションゲーム賞●
メタルスラッグ2
（エス・エヌ・ケイ）



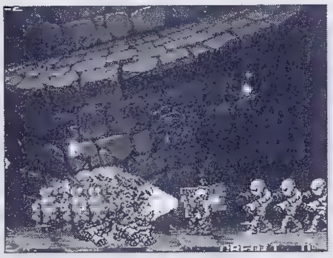
職人芸に皆惚れた

今年のベストアクションゲーム賞に輝いたのは、見事なまでの描き込みに職人魂を感じさせる「メタルスラッグ2」であった。

一見シンプルな操作性のジャンプアクションなのだが、ゲーム性に関係のない部分まで凝りに凝ったドット絵はプレイした人はもちろん、ギャラリーの目も確実に虜にする。また、各ステージにマッチしたテンポのよい音楽も遊び易さの秘密だろう。

前作から大きな変化はないものの飽きられることがなかったのは、ひとえに開発者の細部にわたる情熱が感じられたからではないだろうか。

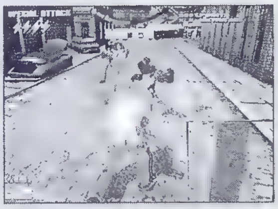
それ故、そこそこ難易度が高いにも関わらず、マニアのプレイを見て「覚える」人が多かったのが印象的であった。


メタルスラッグ2の描き込みには誰もが驚愕した。

通信アクションの先駆け

第2位は通信アクションという新しい形が好評の「スパイクアウト」が受賞した。

発売されて間もないのにこの順位を獲得した理由は、通信機能の成功だけがウリではなく、フルポリゴンで描かれる広大なフィールドを自由に歩けるといった開放感や打撃と投げの使い分けによる高いゲーム性にあるだろう。


アクションの新しい形を見いだせるスパイクアウト。

アクション全般を振り返る

次第に盛り上がる機運が高まりつつあるアクションというジャンルにおいて、今年のタイトル数は5作品と少ないものの、いずれもゲーム的、映像的に作り込まれ、長期的に安定した人気を保った良質ゲームばかりだった。

今回のノミネート作品はこれからのアクションゲームの人気の土台になっていくにふさわしいものであるのは疑いようのない事実だろう。（MV）

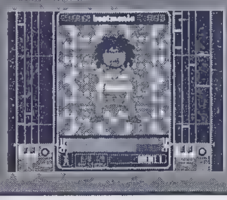

スパイクアウトの先駆けとなった（？）ダイナマイト刑事2。

ベストアクション賞

1位	メタルスラッグ2	312pts
2位	スパイクアウト	125pts
3位	プチカラット	108pts
4位	ダイナマイト刑事2	86pts
5位	ショックトルーパーズ	25pts
6位		
7位		
8位		
9位		
10位		

総票数を10000ポイントとして換算したものです

●ベストコンセプト大型筐体ゲーム賞●
ビートマニア 2ndMIX
（コナミ）



もはや王者の風格さえ漂うビートマニア

今回のゲーメスト大賞から新しく発足した、新ジャンル「コンセプト大型筐体」。今までこのジャンルは、アクションゲームに属していたが、アップライト筐体では味わえない操作系や、演出効果を採用した大型筐体が増加したことに対し設けられた賞である。

その初の栄冠に輝いたのは、「ビートマニア2ndMIX」。しかも1〜3位までは、すべてビートマニアシリーズが占め、4位以下とのポイント差が非常に大きい。

1stから3rdまでの票が割れたが、すべてを合計すると、大賞の得票数を上回る点も見逃せない。来年は、このジャンルのゲームがどう進んでいくか期待しよう。

新しい試みが目立つ4〜10位

4、5位は去年から引き続き高い人気を誇る「電車でGO!2」がランクイン。コンシューマ版で知名度が上がったことも要因にあげられる。

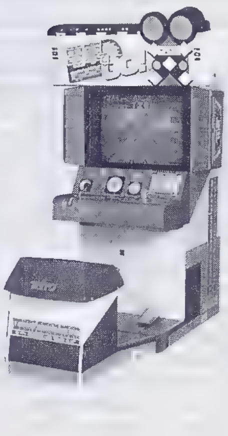
6位はビデオゲームとエレメカの融合を目指した「テクノドライブ」。ハイセンスな近未来的デザインは秀逸。

7位の「ゲットバス」は、流行りつつあるスポーツフィッシングを題材に、そのデバイスとモデル3の表現力が手伝い、かなりの人気を博した。

対戦プレイに重点をおいて制作されているが、ハイスコアを狙うと、また違う楽しみかたができる「チャンプシリーズ」。対戦に「押しあう」という物理的な要素をプラスした「パニックパーク」も同様にスコア要素が高い。

今季は今までとは違い、ひと味違うアイディアが効いているものや一般層にアピール性の高いタイトルが多かった一年といえる。（スー）


まさにコンセプト大型筐体の大賞にふさわしい、ビートマニアの筐体デザイン。この「格好良さ」に多くのプレイヤーが魅了された。


もうゲームセンターではお馴染みの筐体。路線を増やすことで、プレイヤーを飽きさせず、交換も安価なところがオペレーターにもやさしい。

ベストコンセプト大型筐体賞

1位	ビートマニア2ndMIX	545pts
2位	ビートマニア3rdMIX	248pts
3位	ビートマニア	151pts
4位	電車でGO!2 高速編 3000番台	74pts
5位	電車でGO!2 高速編	55pts
6位	テクノドライブ	36pts
7位	ゲットバス	32pts
8位	ハイパービシバシチャンプ	21pts
9位	パニックパーク	9pts
10位	ハンドルチャンプ	7pts

総票数を10000ポイントとして換算したものです

ゲーメスト編集部特別賞

ゲーメスト編集部特別賞とは、ゲーメスト編集部として評価できる作品に対して贈られる賞である。その選考基準は完成度、インパクト、人気、斬新なアイデアや視覚効果などさまざまだが、そのどれかが突出したうえで、ある程度の実績、つまりインカムがないと受賞は難しい。いくら奇抜であっても、また美麗であってもゲームとして面白くなければダメだし、いかに面白くても何らかのオリジナリティや独特のセンスを感じられる部分がなくてはこれまたダメである。こういった要素を編集部内で話し合った結果、今年度はここに挙げた4作品と、最優秀賞としてビートマニアシリーズに決まった。

もともと編集部特別賞は、かつて賞自体の数が少なかった時代には救済の意味合いも含まれていた。編集部内で盛り上がったマニアックなゲーム、知名度は低いがプレイした人は心底惚れ込む隠れた名作的タイトルも評価してあげたい、そんな気持ちから始まったものだ。

そのため大賞上位作品や、各ジャンル賞を取ったタイトルは基本的に選考対象から外すことにしている。この姿勢は大きくは変わっていないが、業界に多大な影響を与えた作品の場合には、今年度のビートマニアシリーズのように例外もありえる。（C・LAN）

特別賞

ソウルキャリバー

（ナムコ）



ナムコの武器あり3D対戦格闘。まず目を引くのは非常に美しいグラフィック。背景、キャラクターともに独特のきらびやかなイメージで統一され、繰り出される技も躍動感溢れるもの。モニター越しに広がる、中世を思わせる世界はソウルエッジを遥かに上回るインパクトを持っており、多くのプレイヤーを引きつけた。ベストグラフィック賞に選ばれたのも当然といえるほどの圧倒的な世界観がある。

「武器あり格闘として」のキャラクターの個性付けもしっかりなされ、システム面では軸移動を進化させた8WAY-RUNが光る。これにより真の3D的戦略を生み、縦斬り、横斬り、蹴りの使い分けがより重要度を増している。リングアウトを狙った戦法もただ押し出すという単純なものではなく、きちんとした駆け引きとして成立している。

見た目だけでなく対戦ゲームとしての完成度も高い。その両立が授賞の理由である。

特別賞

スパイクアウト

（セガ）



セガの3D格闘アクションで最大4人までの通信プレイが可能。モデル3で構築された仮想都市を自由に闊歩して敵をなぎ倒していく面白さは、これまでの2D格闘アクションにはない新鮮さがある。

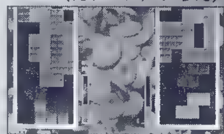
そしてこのゲーム最大の特徴が通信プレイ。スパイクアウトは通信の目的を「競争」から逸脱させた初のゲームである。とはいえ完璧な「協力」を強制しているわけではなく、それが不思議な世界作りに一役買っている。スピーカー付きの専用筐体も個室の雰囲気があり、自分だけの空間をうまく演出している。

アクションゲームとしても単純に爽快で面白く、一人で遊んでも仲間と協力しても、また見知らぬ人と遊んでも三者三様の楽しさがある。平均プレイ時間が長いせいもあるが、入荷した店舗では順番待ちが絶えないほどの人気があるのも事実。今後の可能性への期待の意味も込めて、編集部特別賞に選ばれた。

特別賞

テトリス・ザ・グランドマスター

（カプコン／アリカ）



落下型パズルゲームの代名詞ともいえる「テトリス」に、アリカ流の味付けを加えたリメイク作品。

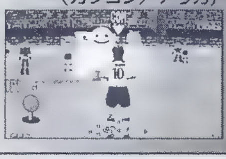
基本ルールこそテトリスだが、このゲームは細かい部分まで非常に作り込まれている。ブロックの設置スピードやレバーとボタンのレスポンスという基本的な部分はもちろん、逆回転ボタンの存在や、多種多様な回転入れ、またボタン押しっぱなしで回転した状態で落ちてくるなど、細かい調整の積み重ねが納得感、遊びやすさにつながっている。

そしてこのゲームのタイトルでもある「グランドマスター」の存在。タイムアタックの概念を取り入れ、しかも最高速の500ラインからは設置までに横移動が一切行えないため、元来のテトリスとはまったく違った攻略法が要求される。マニア層も引きつける奥深さ、リメイクながらもオリジナルを超えるほどのアイデアと完成度を評価して特別賞授与となった。

特別賞

バーチャストライカー2 VERSION'98

（カプコン／アリカ）



セガのサッカーゲーム、バーチャストライカー2のバージョンアップ版。

このゲームは難しい操作なしにサッカーの臨場感を味わえ、初プレイでもすんなり入っていける間口の広さを持っている。初心者と中・上級者の対戦でもワンサイドゲームにはなりにくく、誰もが安心して遊べる作りになっている。

このゲームが特別賞に選ばれた理由はあまりにも突出したインカムの高さ。ワールドカップを意識したチーム構成になっているなど作りのうまさも相まって、前年度のバーチャストライカー2と合わせると、今年度のハイスコア集計店でのベストインカム機種になるほどだ。サラリーマン層を中心に現在も安定したインカムを弾き出しており、大抵のゲームセンターに2台以上は置かれている。

オペレーターへの貢献度において、今年度この作品を超えるものはなかったのではないだろうか。

惜しくも選からもれたゲーム

今年度の編集部特別賞はこの4作品＋ビートマニアシリーズに決定したが、惜しくも選から漏れてしまったゲームも何タイトルかあった。

まずはセガの電脳戦機バーチャロン・オラトリオタングラム。新要素が加わったが、面白さの本質で前作を超えるプラスαがほしかったところ。

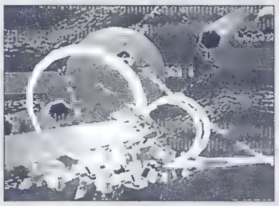
ナムコ／スクウェアの3D格闘、エアガイツも候補に挙がった。意欲的なシステムを持った野心作だが、実質的な人気・インカムの低さ、取っつきの悪さがマイナス面。

彩京のストライカーズ1945II、セガ／トレジャーのレイディアントシルバーガンを推す声が多かった。

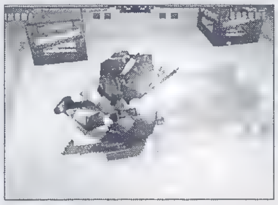
ストライカーズは完成度は高いがインパクトが薄く、シルバーガンは斬新でマニアックだが、支持されたプレイヤーに少し偏りがあり、惜しくも見送ることになった。

カプコンのストリートファイターIII 2ndインパクトも候補に挙がった。今年度の2D対戦格闘では最も作り込まれたゲームという見解はおおむね共通していたが、広くプレイされなかったのと、タイトル通りのインパクトがやや不足していた感があり、授賞には至らなかった。

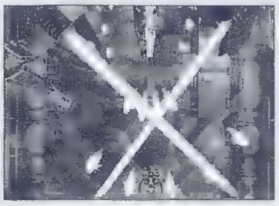
他にはナムコのタイムクライシスII、テクノドライブ、カプコンのマーヴルvs.カプコンなどを推す声があった。



加えられた新システムはよかったが、それ以上を期待したかった。



野心作でありすぎたためか、インカムが…。良作ではあった。



必ずしもいいゲーム＝万人がプレイできるというわけではないのか。

ゲーメスト編集部最優秀賞
ビートマニアシリーズ
（コナミ）

編集部最優秀賞は、その年度で特別に高く評価されるべきタイトルが存在する場合に設けられる賞である。毎年設けられるとは限らないが、今年は昨年の鉄拳3に続いてコナミのビートマニアシリーズが受賞することとなった。

ビートマニアといえば、ゲームセンターに音楽ゲームの一大ブームを巻き起こしたタイトルである。ゲームセンターの人気は十分だったのだが、ゲーメスト大賞での順位はそれほど上位には上がってこなかった。

その大きな要因は、ビートマニアシリーズを3作に分けて集計したことである。票が分散してしまい、合わせれば大賞を狙えたにも関わらず上位には来ることが出来なかったのである。

だが、まとめてみれば今年の一番大きなムーブメントだったと言えるであろう。その点を考えて、編集部最優秀賞にふさわしいと判断した。形式にこだわらず、ビートマニアシリーズとして評価することになった。

ビートマニアシリーズの素晴らしいところは、まずその筐体デザインにある。非常に雰囲気をよく出していて、筐体ものとしての本来の意味を感じさせてくれる。

アイデアとしては単純なのだが、実際に成功すると音が出てきて、演奏できるという感覚は今までにないものがあった。曲のレベルの高さがその感覚に大きく影響を与えていたと思う。

ビートマニアは、やるほどにうまくなり、うまくなると格好良く見えるようになる。ゲームセンターでギャラリーを集めるゲームは久しぶりである。その点が非常にアーケードゲームらしいと言える。うまくなり、うまくなるとかっこよさげに見えるというのは、最近の対戦格闘ゲームが失いつつあるアーケードゲームの原点ではないだろうか。

斬新で魅力的なゲームが出てくると、ひとつのジャンルが生まれるものだ。ビートマニアはまさに音楽ゲームという新しいジャンルを生み出したという点で、高く評価されるべきだろう。（石井せんじ）



広告賞
そんなんARIKA
（アリカ）

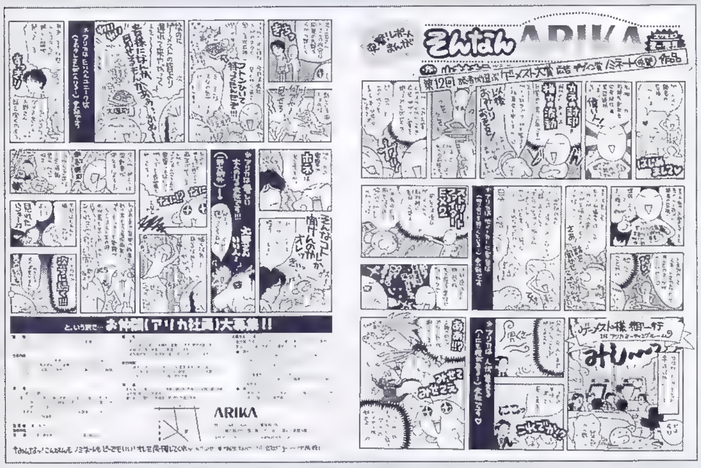
今年度の広告賞はアリカの一連の広告「そんなんARIKA」となった。

連載当初から読者アンケートの人気は、毎号ほぼトップを独占し続けた。その人気の高さを評価しての受賞となった。

読者の大半には、アリカのイメージ広告や、記事（漫画）連載だと受け取られていたようだが、実は求人広告であった。しかし、応募数も相当なものだったらしく、実は求人広告としても成功していたようだ。

また、小林先生＝アリカ専属といったイメージが定着してしまったようだが、そうではないらしい。今は出産後の検診のため休載しているが、ぜひとも再開してほしい！といった読者からの声は多い。

他の候補としては、SNKのアスラ斬魔伝、虎の穴の同人誌広告、カプコンの一連の広告があった。今後も各広告主には、ゲーメスト誌面を有意義に活用し、読者も楽しめ、かつ効果のある広告展開を期待したい。（霜田）



三原さんの人柄が良く分かる？構成内容。小林先生には最終回と見せかけて、CLAMPが描いたり、カラーでの出稿もあった。

最多☆獲得賞
アイリン夢空間
（岐阜）

1位のアイリン夢空間は7・30号時点では、☆獲得数は5個と非常に少なかったが、8・30号からのストEX2キャラ別を境に大爆発。毎月のように二桁台の☆を稼ぎ出す快進撃を見せ、最後の集計でJOGO江古田店を抜き去って見事1位に輝いた。

☆を獲得した主なプレイヤーは、とき坊氏、きみちゃん氏、CYA氏、ブロン氏、猫汁100％氏、チョビ氏、石氏、NRT氏、HRS氏、他。

昨年のVセイヴァー、鉄拳3で現れた新人プレイヤーが、ほとんどそのままストEX2、ソウルキャリバーへと移行している点も興味深い。アイリン夢空間を昨年度に続き優勝に導いた原動力は、この強力な新人プレイヤーの存在にあるのではないだろうか。

惜しくも2位に終わったJOGO江古田店だが、集計参加2年目にしてこの順位は立派。来年度も☆獲得争いの中心的存在になるか。

主なプレイヤーは、キラートマト氏、LKR氏、江藤恵氏、ぼーず氏、まえだあき♡氏、もへ386氏、他。

最後の集計で3位にすべりこんだのが、石川県の強豪店、扇ヶ丘レジャーセンター。

格闘ゲームへの強さには定評がある同店。11・30号からストZERO3で、☆を獲得、モンキーハウス本館、プレイランドエフワンの2店を抜き去り3位に輝いた。

主なプレイヤーは、ISD氏、ｒカモネ氏、KOS氏、だうだう氏、ちゃいな帽氏、他。今年度はとにかくｒカモネ氏の活躍につきるだろう。

4位のプレイランドエフワンはプレイヤーのレベルも高く、今後も期待大の同店だ。

5位のモンキーハウス本館はT・H氏とごんちゃん氏の鬼気迫る☆獲得が光った。おしくも3位入賞は逃したもののこの順位は大健闘といえる。

あとの順位は表の通り。来年度も今年以上の熱い戦いを期待したい（京城）

最多☆獲得賞

順位	店名	今月	合計
1位	アイリン夢空間（岐阜）	12	87
2位	JOGO江古田店（東京）	9	83
3位	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）	14	43
4位	プレイランドエフワン（宮城）	1	38
5位	モンキーハウス本館（福岡）	15	36
6位	GAME`S WiLL（京都）	1	28
7位	TILT神保町（東京）	0	24
7位	GAME`S MILK（京都）	0	24
9位	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）	0	19
9位	ジョイフルランドヒノーズ下井草店（東京）	0	19

1位	神月かりん	27.4pts
2位	エミリオ・ミハイロフ	23.7pts
3位	八神庵	22.4pts
4位	ジャムおじさん	17.5pts
5位	コーディー	16.8pts
[illegible]	[illegible]	15.6pts
同位	美作いろり	15.6pts
[illegible]	[illegible]	15pts
同位	アイビィー	15pts
[illegible]	[illegible]	14.3pts
11位	一条あかり	13.7pts
[illegible]	[illegible]	13.1pts
13位	火引弾	12.5pts
[illegible]	[illegible]	11.2pts
15位	エンシェラン	10.6pts
[illegible]	リュウ（ZERO3&MvsC）	10.6pts
17位	春麗（ZERO3&MvsC）	10pts
[illegible]	[illegible]	10pts
同位	バティ	10pts
[illegible]	[illegible]	10pts
21位	モリガン	9.4pts
[illegible]	[illegible]	9.4pts
同位	ガラ婦人	9.4pts
[illegible]	[illegible]	9.4pts
25位	R・ミカ	8.7pts
[illegible]	[illegible]	8.1pts
同位	ユリアン	8.1pts
[illegible]	[illegible]	8.1pts
同位	ウェンディー・ライアン	8.1pts
[illegible]	[illegible]	7.5pts
同位	刹那	7.5pts
[illegible]	[illegible]	7.5pts
同位	楓	7.5pts
[illegible]	[illegible]	7.5pts

第12回ゲーメスト大賞

ベストキャラクター賞

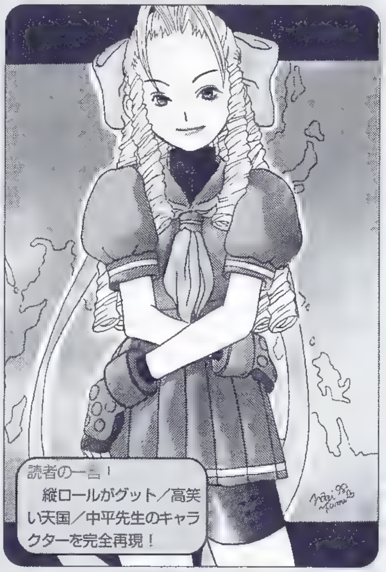
毎年、多くのキャラクターがしのぎを削るこの部門だが、今回の98年アーケードゲーム部門で最も支持されたキャラクターはご覧の通りに決定した！

相変わらず強いのが「格闘ゲーム」中に出演しているキャラクター群だが、3位以下にはジャムおじさん、大福、そして大統領と無法なまでにインパクトの強い面々が進出しているのがなんとも心強い。

例年に無いほどメーカーも散っており、今年は実に幅のある（色んな意味で）キャラクターで顔を揃えたと言っていいだろう。（国渕健康）

1位 神崎かりん 27.4PTS

（ストリートファイターZERO3／カプコン）



読者の一言！
縦ロールがグット／高笑い天国／中平先生のキャラクターを完全再現！

2位 エミリオ・ミハイロフ 23.7PTS

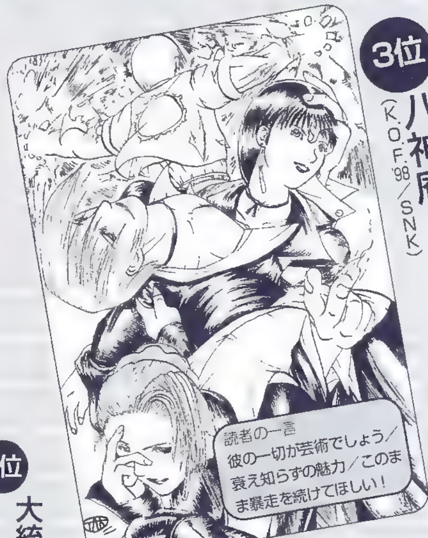
（サイキックフォース2012／タイトー）



読者の一言
やっと男の子らしくなりましたなぁ／これで女子ならば！／もお、おねいさんはキミしか使えない体になってしまいました

3位 八神庵

（K.O.F.'98／SNK）



読者の一言
彼の一切が芸術でしょう／衰え知らずの魅力／このまま暴走を続けてほしい！

4位 ジャムおじさん 17.5PTS

（ビートマニアシリーズ／コナミ）



ゲームのイメージにあっている／かなり不思議なキャラだが、インパクトはあった／一度じっくり語り合いたい

5位 コーディー 16.8PTS

（ストリートファイターZERO3／カプコン）



さわやか／服のセンスがいい／悟っている

6位 美作いろり 15.6PTS

（エスプレイド／アトラス・ケイブ）



頭をなでてあげたくなる可愛らしさ／ミサイルから守ってるよ！／関西弁がいい／名前だけでも萌える

6位 犬福 15.6PTS

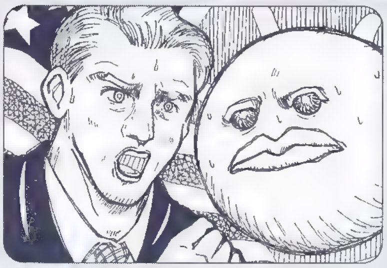
（すくすく犬福／ビデオシステム）



えれぇカワイイッスよ／一家に一匹。本当に飼いたいくらい／いじめたくなる衝動に駆られる〜

8位 大統領 15PTS

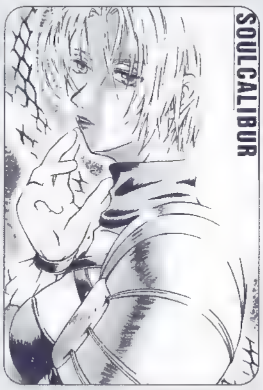
（スペースボンバー／彩京）



だめだっ！よそ当たって！／濃すぎるジンガイ／「腐れまんじゅう」という言葉が僕的に大ヒット／地球預けます

8位 イザベラ・バレンタイン 15PTS

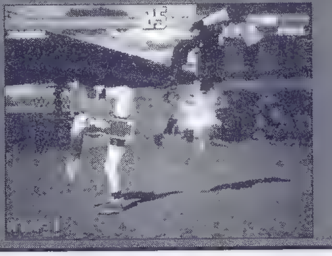
（ソウルキャリバー／ナムコ）



嫁にほしい／使いこなすのが難しいが、やりがいがあった／剣の動きが格好いい！

イラスト提供 [illegible]

年間ヒットゲーム
ベスト20
プレイヤー人気 インカム人気



下降線ながらやはり対戦格闘が主流

今年のヒットゲーム年間集計は、このような結果になった。ここで注意してほしいのは、集計期間である。年間で集計しているとはいえ、ゲームが発売され、全ての機種が人気がほぼゼロになるまで集計されているわけではない。そのあたりに注意して見ていってほしい。

1位は意外にも鉄拳3となった。年間を通じてコンスタントに人気を保ったのが大きい。さすがに勢いは弱まってきてはいるが、未だにベストテンに入っているのは驚異である。その他、やはりSNK、カプコンの対戦格闘ゲームが上位に進出し、安定した人気を獲得しているのがうかがえる。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98・ストリートファイターZERO3は人気は高かったが、ゲームセンター側はもっと期待したかったのではないだろうか。なかったら大変なことになっていたが、インカムが高い時期が短くなっていることも確か。キャラ数を絞って、1キャラごとにやれることを増やす時代に来ているのかもしれない。

人気上位で特筆すべきなのがマーブルVS.カプコンで、新年の人気ゲームが少ない時期に発売されて人気を博した。このゲームのおかげで活気づいたゲームセンターも多かったことだろう。各メーカーは夏休み合わせで出すだけでなく、できるだけ期間を考えて発売してほしいものである。

2D対戦格闘に比べると、3Dものは息が長い。バーチャファイター3tb・電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラムは長く人気を保っている。だが、ファイティングバイパーズ2は出回らず厳しい結果となった。単純に続編を作ればいいものではないということは3D格闘にも言えることだろう。

3D格闘で目立つのは、ナムコのソウルキャリバーの健闘である。初期はソウルエッジの続編ということで、買わなかったオペレーターも多かったのではないだろうか。ところがゲームの練りこみができていたため、徐々に人気が高まった。3D武器あり格闘がいけるというイメージを作り出したのは、今後のイメージアップを考えると非常に大きいことだと思う。

稼ぎ頭はバーチャストライカーとビートマニア

さて、これらの機種以上にゲームセンターを活気づけたのは、バーチャストライカーシリーズとビートマニアシリーズである。ビートマニアは出回りが今一つで集計では上位に来なかったが、入荷しているところではトップに来ている。

ただ、ヒットゲーム集計をしているゲームセンターはそれほど大きくないゲームセンターが多い。筐体ものは近年ではなかなか買えないのが現状である。タイムクライシスⅡですらそれほど出回っていない。メーカーは100万以下の筐体を提供できるようにすべきだろう。

さて、シューティングを見ると今年はエスプレイド、ストライカーズ1945Ⅱが安定した人気を保った。しかし、昨年の怒首領蜂クラスのロングヒットには至らなかった。

レイディアントシルバーガンは実際のインカムは今一歩。家庭用の発売時期も気になった点だ。だがマニアへのステイタスはできたので、次のトレジャー作品に期待したい。

アクションはスパイクアウトが話題を呼んだが、SNKのメタルスラッグ2、ショックトルーパーズも健闘した。長く遊べるゲームでも、低価格なら十分いけることを示してくれたと思う。

来年度は、対戦格闘のステイタスを高めてくれるようなタイトルを期待したい。またいろいろなジャンルが盛り上がり、ゲームセンターの数が多くなるようにメーカーは頑張ってほしいと思う。(石井ぜんじ)

1998年プレイヤー／インカム集計総計

BEST20	プレイヤー人気		BEST20	インカム人気	
1	鉄拳3	2737	1	鉄拳3	3147
2	ストリートファイターZERO3	2018	2	ストリートファイターZERO3	2027
3	THE KING OF FIGHTERS'98	1939	3	マーブル VS. カプコン	2008
4	マーブル VS. カプコン	1917	4	THE KING OF FIGHTERS'98	1938
5	THE KING OF FIGHTERS'97	1568	5	バーチャファイター3tb	1929
6	バーチャファイター3tb	1468	6	THE KING OF FIGHTERS'97	1689
7	電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム	1462	7	バーチャストライカー2	1660
8	ストリートファイターEX2	1438	8	電脳戦機バーチャロン オラトリオ タングラム	1546
9	バーチャストライカー2	1337	9	ストリートファイターEX2	1439
11	月華の剣士	1292	11	バーチャストライカー2 VERSION'98	1376
10	バーチャストライカー2 VERSION'98	1126	10	月華の剣士	1306
12	ストリートファイターⅢ2ndインパクトジャイアントアタック	1075	12	ストリートファイターⅢ2ndインパクトジャイアントアタック	1172
13	リアルバウト餓狼伝説2	1017	13	リアルバウト餓狼伝説2	1108
14	ソウルキャリバー	1004	14	ソウルキャリバー	956
15	私立ジャスティス学園	779	15	私立ジャスティス学園	801
16	エスプレイド	723	16	ビートマニア2ndMIX	743
17	ビートマニア2ndMIX	658	17	エスプレイド	599
18	アームドポリスバトライダー	639	18	アームドポリスバトライダー	598
19	ストライカー1945Ⅱ	542	19	新日本プロレスリング闘魂烈伝3	531
20	ライデンファイターズ	538	20	タイムクライシス	510

番外編 オペレーターが選ぶ今年のBESTタイトル

本誌11/30号でも告知の通り、今回は「番外編」ということで、オペレーターの皆様からも、BESTタイトルを募ってみた。

これは、全国200店舗以上の「目指せ!ハイスコア」掲載店を対象に集計。実際にゲームを稼働し、プレイヤーの盛り上がりを間近で見ているオペレーターならではの視点で、この1年のタイトルを振り返ってもらおうという企画である。

それではさっそく、上位5タイトルを中心に見てみよう。

1位は、僅差ながら「バーチャストライカー2VERSION98」(セガ)に決定。最大の要因は、長期に渡って安定した高インカムをたたきだしていたという、実績の強さに他ならない。中高生からサラリーマンまで、幅広いプレイヤー層に支持されているのも大きな強みといえる。

昨年リリースの「バーチャストライカー2」から数えると、実に1年半近くも高い人気を維持している同作品。文句なしにオペレーターの評価は高い。

2位は、今年一大ブームを巻き起こした「ビートマニア2ndMIX」(コナミ)。

インカム面はもちろんのこと、普段ゲームセンターにあまり足を運ばない一般客を数多く取り込めたという点で、その功績は大きいという意見が目立った。

また、音楽ゲームという新しいジャンルを築き上げ、業界の活性化に大きく貢献したという声もあった。

事実、4位にも「ビートマニア3rdMIX」、5位に「ビートマニア」と、ベスト5内にシリーズ3作品がランクインしており、同シリーズに対するオペレーターの評価の高さがうかがえる。特に中小のオペレーターにとって、筐体価格とインカム率とのバランスが非常にネックになっていた大型筐体だが、その認識を一変させるだけのビッグタイトルであったことは間違いない。

3位は「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」(SNK)。もはや「夏の定番」とも言われている同作品は、プレイヤーの人気、コストパフォーマンス、集客率効果と、あらゆる面においてオペレーターの高い支持を得ている。

結論として、オペレーターが最も高く評価する要素は「インカムの高さ」に他ならない。プレイヤーの人気だけでは測れない側面を垣間見ることができた、今回の企画であった。(山下こーじ)

オペレーターランキング

順位	タイトル	ポイント
1位	バーチャストライカー2　Ver.`98	15
2位	ビートマニア2nd MIX	14
3位	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	9
3位	ビートマニア3rdMIX	9
5位	ビートマニア	5
6位	電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム	3
6位	ストリートファイターZERO3	3

好きなメーカー賞

カプコン

CAPCOM

今年もカプコン4年連続受賞の快挙

今年の好きなメーカー1位はカプコンに決定。これでゲーメスト大賞史上初の4年連続の好きなメーカー1位となった。振り返ると、好きなメーカーは連続受賞していることが多い（SNKが2回・カプコンが2回・ナムコが3回連続）。良いゲームを連続して出していくことこそが、プレイヤーの信頼につながるのである。

カプコンは、ポイント的には昨年よりかなり落ちている。ポリゴン格闘の人気が今一歩であった。そんな中でも、ストIII2ndや、マーブルVS.カプコンなどの質の高い対戦格闘ゲームを出し続けていたことが受賞につながったのではないかと思う。

2位のSNKは安定した人気だが停滞気味。KOFシリーズの信頼感は大きいが、やはり新しいシリーズが必要だと思う。そんな中で新シリーズの月華の剣士はプラス要素となったようだ。

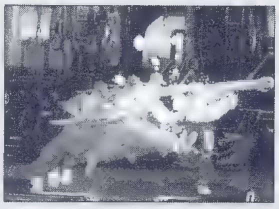
タイトーは昨年の人気を、サイキックフォース2012の1作で維持したというところ。これ以上の支持をうけていくには、いくつかのシリーズで人気を獲得していく必要があるだろう。このファン層を離さないようにしてほしい。

セガ・ナムコはここ数年ポリゴンもの主流のため、キャラクターにやや弱いのが厳しかった。だが、技術の進歩に伴い、今年度はバーチャロンオラトリオ・タングラム、ソウルキャリバーというポリゴンでもキャラクター・世界観を充分感じさせるものが出てきている。来年度からが勝負となりそうだ。

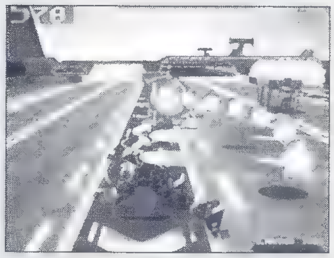
このところ好調なコナミは、ビートマニアシリーズで大きく票を伸ばしている。ただ、まだメーカーイメージに完全には結びついていない。これから続々リリースされてくる機種の人気が、来年には大きく左右してくるだろうと思われる。

以下のメーカーは、今年ヒット作を出したかどうかで順位が大きく変わった。彩京は確実な人気があるが、シューティングに別のバリエーションがほしいところ。ケイブは、彩京と共にシューティング2大メーカーとしての地位をほぼ確立したと言える。

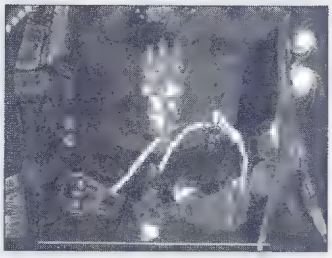
今年大きく躍進したのがアリカ。ストEX2、テトリス・ザ・グランドマスターとゲーム性の高いタイトルと巧妙な広告展開で人気を伸ばした。トレジャーも家庭用のブランドをレイディアントシルバーガン1作でアーケードに浸透させた。どちらもそのブランドを大事にしてほしいと思う。（石井ぜんじ）



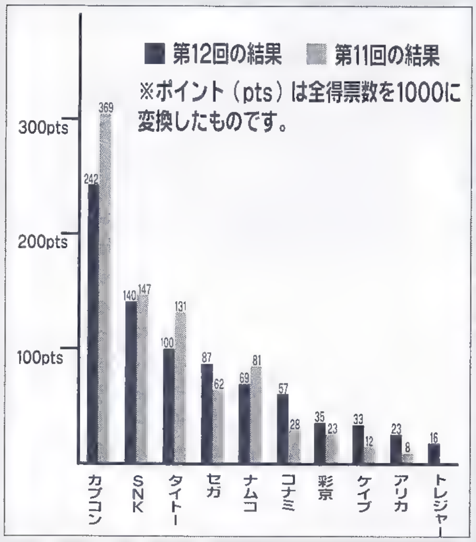
ゲーム性の高さが人気を支えたストIII2nd。



オラタン人気とメーカー人気を結びつけていきたいところ。



この1作でトレジャーの人気を確実なものとした。



好きなメーカー賞

1位	カプコン	242pt
2位	SNK	140pt
3位	タイトー	100pt
4位	セガ	87pt
5位	ナムコ	69pt
6位	コナミ	57pt
7位	彩京	35pt
8位	ケイブ	33pt
9位	アリカ	23pt
10位	トレジャー	16pt

総票数を1000ポイントとして換算したものです

～未来への提言～
この一年を振り返って見つけられる希望の芽とは？

文責：石井ぜんじ

この一年は既存の対戦格闘が徐々に下降線をたどっている傾向は見られたものの、未来へ向けていろいろな模索が見られた希望の持てる一年だったと言える。興味深い傾向を検証し、どんな未来が開けているか探ってみたいと思う。

対戦格闘を見ていくと、今までと同じタイプの2D格闘ゲームの大作が勢いを失いつつあるのを感じる。どうしてもキャラ数が多くなると、個性が出にくくなり1キャラあたりの戦法が単純になりがちだ。そうなると、どうしても飽きが速くなる。

これから3D対戦格闘に対抗していくには、とにかくできることを増やしていかないといけないのではないだろうか。キャラクターを絞って、複数キャラが出来るアイデアを贅沢に1キャラに詰め込んでいくなど、1キャラあたりを深くしていく方向に進んでいったほうが受け入れられる気がしている。

だが、それだけで飽きないようにしていけるというわけではない。全体として、対戦格闘ゲームのステイタスを上げていくことが一番重要であろう。ステイタスを上げるにはさまざまなことが必要である。

例えば、同じタイプのゲームをあまり出さないことや、うまくて強い人が格好良く見えるようなゲーム作りが重要になってくるだろう。

だが、ステイタス向上はゲームだけの責任とは思わない。プレイヤーの参加意欲を煽ることによって、やる気は大きく変わるはずだ。一番わかりやすいのは大会などのイベントである。目標を示してうまくなる意味を与えてあげれば、もっと熱意が出てくると思う。

メーカー・オペレータが一体となってステイタスを上げていかなければならないし、そこにはゲーメストも積極的に関わっていかなければならないであろう。それはなにも対戦格闘に限った話ではない。

さて、他のジャンルを見渡して思うのは、まずプレイヤーを楽しませるという原点に立ち返ることが必要なのではないかということである。プレイ時間を少し長く設定してやれば、もっと楽しめるしゲームセンターにプレイヤーがずっと増えるであろう。

だが、そこで問題となってくるのが基板の値段である。基板が高ければプレイ時間は短くせざるを得ない。そうなると対戦格闘以外はゲーセンからなくなってしまう。プレイ時間が伸ばせるだけで、さまざまなアイデアが可能になってくるはずである。これからは、ハードの値段を下げつつも、安っぽく見えない工夫が急務となってくるだろう。

この厳しいと思われた状況下でも、ビートマニアなどの優れた新しいゲームは生まれてきている。新しい動きは見え始めており、諦めずに新たなチャレンジを繰り返すことが、未来を開いていくと信じたい。

ゲーメスト大賞リポート

君もゲーマーならば一度は参加すべきだ！

第12回読者が選ぶゲーメスト大賞授賞式

ゲーメスト大賞の決定に伴い、毎年開催されているのが「ゲーメスト大賞授賞式」である。

各受賞メーカーの方々のみならず、読者も招待して行われる授賞式だが、今年は12月5日、神田パンセパンセホールで行われることになった。

式典ありアトラクションありと毎回趣向を変えて来賓を楽しませているゲーメスト大賞授賞式。さて、今回はどんな内容だったのであろうか？



会場ホール内。5年ほど前からこのような「シアター形式」。



ここが今回の会場、神田パンセパンセホール。ちなみになぜか会場も毎年変わるのだ。

栄えある授賞式

多くの観客が固唾を飲んで見守る中、厳粛な空気に包まれて次々と各部門の受賞作が発表されていく。

各部門のノミネート作品が読み上げられ、読者の中から選ばれたプレゼンテーターが受賞作を発表するといった進行で、式典は進んでいった。

各部門賞のノミネートや受賞作品の名が告げられる度に、客席からはどよめきや驚嘆の声が上がっていた。

各部門賞受賞メーカーの代表者は、壇上で受賞の喜びを今後の意気込みに変えてコメントしてくれた。各メーカーとも、この賞を励みにして一層の奮起を約束してくれたぞ。来年の大賞が今から楽しみだ。



笑顔で受賞しているのは、アリカの三原さんにょろ〜。



読者代表のプレゼンテーターにより、受賞作が読み上げられる。



☆集計数1位店も、ハイスコア担当の京城により賛えられた。



今年の受賞メーカー。大賞のタイトーには100万円が贈られた。

発表！ゲーメスト大賞！

石井ぜんじにより「編集部特別賞」が発表された後、続いて授賞式の本命とも言える「ゲーメスト大賞」の発表となった。

ノミネート作品の映像がスクリーンに映し出されていくと、場内の緊張は否が応にも高まっていく。

3位、2位と発表され、最後に石井ぜんじから告げられた、今年最も読者からの支持を受けたゲームの名は…株式会社タイトー・サイキックフォース2012！

言い終わると同時に、場内を怒涛の拍手と称賛の声に包まれたのであった。



堂々の大賞に輝いたタイトーの皆さん。公報横内さんの衣装が光る。

特別ディスカッション

アーケードゲームの未来を占う

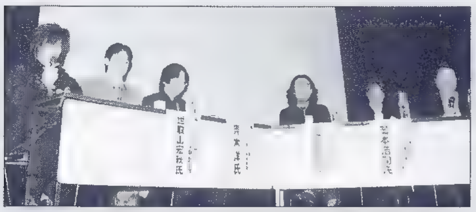
今回の授賞式では、特別企画として「アーケードゲームの未来を占う」と題されたディスカッションが行われた。

司会の石井ぜんじと猿渡を中心に、各メーカーの一線で活躍するクリエイターたちが熱く議論を交わしあった。

ビートマニアのプロジェクトリーダーでもある岡本浩司氏（コナミ）、大賞作・PF2012のプログラマー青木洋氏（タイトー）、話題のスパイクアウトを世に送りだした名越稔洋氏（セガ）、そしてソウルキャリバーを手掛けた世取山宏秋氏（ナムコ）と、豪華なメンバーが壇上に顔を揃えた。

議題は、今年世間を席捲した「ビートマニア」に代表されるコンセプト大型筐体の未来について始まり、PF2012が支持を受けた理由、そして小康状態に入ったと目される対戦格闘の現状打開策など、多岐に渡る視点から「アーケードゲームの未来」が模索された。

そして、1時間半にも及ぶ議論の末、アーケードゲームの未来を切り開くのは「愛と魂」という、なんとも熱い結論に落ち着いた。（田渕健康）



石井ぜんじの軽快かつ流れるようなトークでディスカッションは進んだ。らしい。



ロビーでは物販も行われた。大賞受賞作品商品に人気が集まった。



最後には読者を交えたクイズ大会が開催された。各メーカーからマニア垂涎のレアグッズが多数提供されたのだ。

ゲーメスト大賞
データデゴ part1
上位入賞ゲームの各得点占有率から垣間見えるものとは？

今回から投票形式が変わり、5ポイントの振り分け制になったゲーメスト大賞。思い入れがより反映されやすいシステムといえる。その「思い入れ指数」とでもいうべきものを表したのが下の表である。

これは、1位から10位までのタイトルに投票した読者の方々が、その作品に何点振り分けたかを示している。この表からなかなか興味深い各タイトルの傾向が伺える。

例えば5点含有率を見てみると、サイキックフォース2012、ソウルキャリバー、ストIII2ndの順で高くなっている。サイキックフォースに票を入れた4人に一人は5点入れていることになる。この3作品は特に、好きなプレイヤーにはとことん愛されるタイトルだったことがわかる。

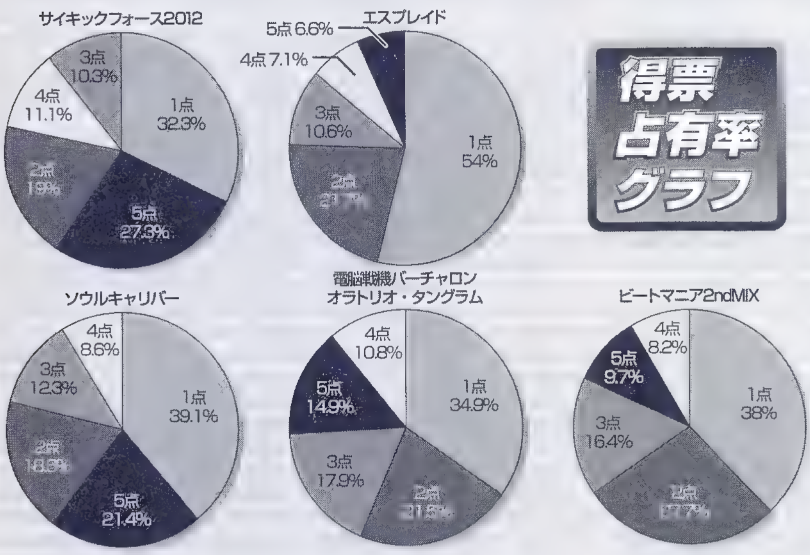
4点含有率は軒並み低く、3点もその次に少ないのは意外な結果。これは、5点をすっぱり入れる人、そして細かく割り振る人の両極が多く、3、2や4、1という割り振りをした人が少なかったことの裏付けである。

1点含有率ではシューティング大賞を取ったエスプレイドの54％という数字が目立つ。他のタイトルも30％を下回るものは一切ない。エスプレイドを筆頭に月華の剣士、シルバーガンなどの1点含有率の高いタイトルは、多くの読者に何らかの感慨を与えた作品といえる。ただシルバーガンは広く親しまれたゲームとは言い難く「遊んだゲーム」と「評価するゲーム」は必ずしも一致していないようだ。

タイトル別に見ても面白いことが分かる。5点含有率の高い先述の3作品も、実は1点を入れた人のほうが多い。というよりも、どの作品を見ても1点含有率が最も高い。

そんな中で5点、4点域が極端に低い月華の剣士とエスプレイドの2作品は「一般受け指数」が高いとでもいうべきか。平均含有率が低いということは、より多くのハガキにこの2タイトルが書かれていたことを意味する。これらはプレイヤーに広く愛されたタイトルといえる。票を入れた読者の平均得票数が2を下回っていることからもその傾向がうかがえる。平均得票数と君が振り分けた点数と比べてみてはいかがだろうか。

来年度もこの新システムでいくのだが、投票傾向がある程度わかる、興味深いシステムであるとは思う。



順位	タイトル	5点	4点	3点	2点	1点	平均得票点
1位	サイキックフォース2012	27.3	11.1	10.3	19	32.3	2.821
2位	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	16.8	9.6	14.8	20.8	38	2.464
3位	ストリートファイターZERO3	10.9	12.6	18	23.8	34.7	2.412
4位	ソウルキャリバー	21.4	8.6	12.3	18.6	39.1	2.526
5位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	14.9	10.8	17.9	21.5	34.9	2.147
6位	ビートマニア2ndMIX	9.7	8.2	16.4	27.7	38	2.239
7位	ストリートファイターIII 2ndインパクト	20.8	7.1	17.9	18.5	35.7	2.588
8位	月華の剣士	9	4	11.4	25.9	49.7	1.967
9位	エスプレイド	6.6	7.1	10.6	21.7	54	1.906
10位	レイディアントシルバーガン	13.6	11.9	9.3	21.2	44	2.299

ゲーメスト大賞
データデゴ part2
総得票数から見るジャンルの興隆

今回投票形式が変わったことで、ジャンル賞もその形を変えた。大賞として得票されたタイトルの中から、総獲得ポイントの上位4ジャンルに対してジャンル賞が与えられる。ジャンルごとの得票数を計算したものが左下の表だ。

この結果から、今年は対戦格闘、シューティング、コンセプト大型筐体、アクションの4ジャンルに賞を設けることになったわけである。

表を見ると、やはり対戦格闘が圧倒的多数で1位である。実際大賞の1～5位はすべて対戦格闘であり、10位で7作品入賞している。いろいろ言われているが、猫も杓子も…という時代が終わっただけで、対戦格闘は今のゲームセンターを支える大きな柱。きちんと作れるメーカーしかリリースしてこないぶん、ジャンル自体の密度は濃くなっている。

2位のシューティングも安定したジャンル。一時期より作品数も増えてきて、広く支持されるようになってきた。

そして3位のコンセプト大型筐体。新興ジャンルだが、実際にはビートマニアシリーズのポイント数が944、実に全体の80％。僅か3タイトルでジャンル賞を決めてしまった。

最後がアクション。昔からあるジャンルで、これまでは対戦格闘とシューティング以外はすべてアクションに分類していたが、実は純然たるアクションゲームというのはそんなに出ていない。事実全657ptsのうち、メタスラ2、スパイクアウト、プチカラットで546pts、全体の83％を占めている。

他のジャンルはどれも100pts台を超えていない。2作品を合わせると今年度最大インカム機種となるバーチャストライカー2シリーズのジャンル、スポーツがガンシューと並んで低い。読者層とプレイヤー層の違いだろうか。

(C・LAN)

アクション	657 pts
パズル	103 pts
ドライブ	160 pts
スポーツ	74 pts
バラエティ	121 pts
ガンシューティング	64 pts
コンセプト大型筐体	1180 pts
シューティング	1444 pts
対戦格闘	6156 pts
該当作なし	94 pts

ゲーメストムックVol.146



最近ソウルキャリバーを始めたんだけどみんなレベルが高くてついていけない！なんて君にはこのムックがオススメ。全技掲載はもちろんのこと対戦攻略もバッチリフォローしているぞ！

¥1100＋税

最強の座は誰の手に…？

SOULCALIBUR™

キャリバーでは、自分の動き以上に相手キャラへの対応が重要。対処法を知り、対戦に役立てよう！

使って安心 使われて注意

ガード後の状況に注目！

ガードしたら有利なので2択を迫る、というのが世の常識。しかしこの常識を覆すものも…？

技ヒット時にはヒットさせた側が有利、ガード時にはガードした側が有利という常識は、ほとんどの技に当てはまる。しかしごく一部、その常識を打ち破る技というのが存在していることも確かだ。

攻める側としては、当然こういう技を最大限に活用していくべし。ガードされても、相手の反撃を逆にカウンターで潰すことができる。ガードの堅い相手にあえて使い、その後の選択肢でダメージを狙うのも悪くない。技の性質を知らない相手なら、面白いようにはまってくれるぞ。

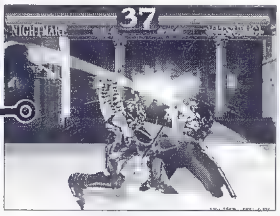
ガードさせて有利とまではいかなくても、〝少し不利〟ぐらいの技でも十分に利用できる。ガードさせたあとは発生の早い技を出し、相手の反撃を止めていこう。

一方守る側としては、まず最初にこういう性質を持った技を覚えることが重要。ガードしたあとは下手に手を出さず、少し下がって様子を見る、上下方向のステップで次の技をかわす、などして対応していこう。相手のパターンが読めたなら、ガードインパクトを狙ってみるのもいい。

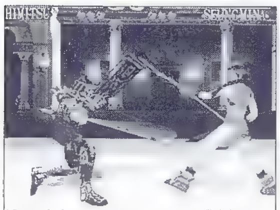
また、ガードして五分、または若干有利なようなら、発生の早い技で反撃するのもひとつの手。ただ、アスタロスやナイトメアなど、遠距離重視のキャラクターでは少しつらいかもしれない。



ガード後に手を出す相手に対し、逆にカウンターを取れるのがおいしい。



ガードされた側が有利になるような技は、実戦でも利用価値が高い。



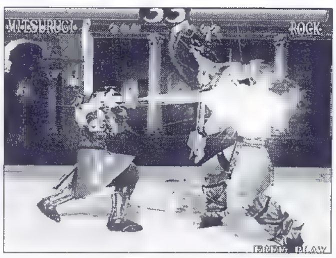
ガードした側は、受け身の選択肢で対応しよう。少し下がるのもいい。

各キャラの基本技をチェック

ガードして不利にならない、といえば、基本技のⒶ単発止めなどもそのパターンといえる。発生の早さこそキャラによる差が大きいものの、ガード時は総じて五分に近い状況になる。各キャラのⒶの性能は、表にしてまとめておくので活用してみてほしい。

発生の早いキャラなら、もともと接近戦で相手の動きを止めるために多用するⒶ。発生の早さはもちろん、横移動にも強いのがポイントだ。その性能を知れば、さらに利用価値が上がるぞ。

また、一部のキャラが持つ特殊中段の⇩Ⓐも、ガードされてあまり不利にならない技のひとつだ。発生が12～13フレームと早いことはもちろん、ガードされたときの不利も1～2フレームほど。しかも横移動にはめっぽう強く、立ちからの⇩Ⓐは上段のやられ判定がないときている。近距離での刻みに使う技としては、これが最強の部類に入ることは間違いない。逆に、この〝出の早い⇩Ⓐ〟を持たないキャラは、接近戦で苦労することになるかも…。



発生の早いキャラは特に使える。ガードされても強気にいこう。



相手の技を止めるために重宝する〝出の早い⇩Ⓐ〟。強い！

Ⓐキャラ別性能表

キャラ名	発生速度	ガード時の硬化差
御剣&吉光	10	＋1
ソフィーティア&リザードマン	11	＋1
ナイトメア&ジークフリート	18	＋1
タキ	10	－1
マキシ	11	＋1
ヴォルド	12	－1
アスタロス	20	－2
キリク&ソン・ミナ	18	0
シャンファ	10	0
アイヴィー	13	0
ファン	12	－1

※単位はフレーム（1／60秒）。硬化差は、プラスがガードさせたほうが有利なフレーム、マイナスは不利なフレームを表す。0は五分。

ガードしたあとに注意が必要な固有技

キャラ名	技コマンド	属性	硬化差	備考
御剣&吉光	⇨方向走り中Ⓐ	中段	−1	⇩Ⓐ+Ⓑによく似た技でしゃがみから⇙ⒷⒷの2発目もあるが、こちらはガードした側が4フレーム有利。
	⇩Ⓐ+Ⓑ	中段	+3	
御剣	⇙ⒶⒷ	中段	+2	
	⇨Ⓑ+Ⓚ	上段	+2	
ソフィーティア&リザードマン	特になし			ガード時に距離が離れるような技はあるが、特に不利にはならない。
ナイトメア&ジークフリート	Ⓐ	下段	+7	ガードした側が大きく不利になる⇖Ⓐのホールドには特に注意。ガードしてしまったら、無理に手を出さないように。
	Ⓐ+Ⓚ	上段	+2	
	Ⓐ+ⓀⒶ	上段	+3	
	⇨Ⓐ	上段	+8	
	ⒶⒼⒶ	上段	+2	
タキ	ⒷⓀ	上段	+8	ⒷⓀのホールドは発生も早く、対処が難しい。ガードしてからの対応をしっかり。
	宿中Ⓑ	中段	−2	
マキシ	ⒷⒶⓀ	中段	+11	⇧方向走り中Ⓐはかなり強力。ガードさせた側が有利になるほか、カウンターヒット時には大ダメージにつながるコンボも狙える。ホールド系の技も、ガードした側が大きく不利になることに注意しよう。
	ⓀⒷⓀ	中段	+10	
	⇧方向走り中Ⓐ	中段	+2	
	⇨ⒷⒷⓀ	上段	−2	
	⇩or⇧方向走り中Ⓚ	上段	0	
	⇨➡Ⓚ	上段	+1	
ヴォルド	特になし			特殊な技もあるが、対処さえしっかりしていればOK。
アスタロス&ロック	⇙Ⓐ	下段	−1	⇖ⓀⒶは、2発目ホールドで中段攻撃に。この場合はガードした側有利。
	⇖ⓀⒶ	上段	+5	
キリク&ソン・ミナ	⇘Ⓑ	中段	−2	出したあとはしゃがみ状態に。立ち途中の技が強いキリクは特に注意。
シャンファ&ファン	⇨Ⓑ	上段	−3	⇨➡Ⓑは、ファンの場合上段攻撃になっている。⇨Ⓑ、⇨➡Ⓑはそのあとに派生技もあり、強力だ。
	⇨⇨Ⓑ	中段	−2	
シャンファ	⇦⇦Ⓐ	上段	−2	

※単位はフレーム（1／60秒）。硬化差は、プラスがガードさせたほうが有利なフレーム、マイナスは不利なフレームを表す。0は五分。また、技コマンドはすべて1P側のとき。

この技をガードしたあとは注意！

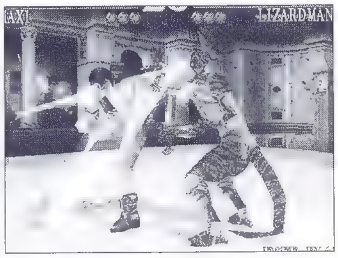
それでは、実際にガードさせた側が有利、あるいはあまり不利にならないような技を挙げてみよう。これらを立ち合いで活用しつつ、逆にガードさせられたときにはしっかり対応できるようにしたい。

このような技を、系統別に分類してみると…、

①タメ（ホールド）系
②上段攻撃系
③中段攻撃系

の3種となる。

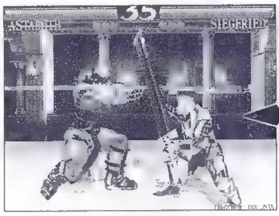
中でも、ガードさせて大きく有利になる技が多いのは、①のタメ系。ホールドしてもガード不能になったりといった性質が追加されないものに注目しよう。左の表に挙げたもの以外でも、ホールドしない状態より全体的に隙が小さくなることを覚えておきたい。



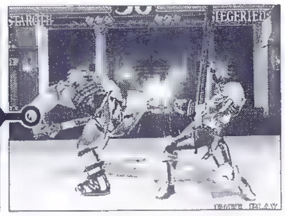
ホールドすることで、ガードさせて有利になる技は多い。

ただし、当然のごとく発生が遅くなるのが欠点。受ける側としては、発生の早い技で止める、少し下がってかわす、ガードインパクトを狙うなどで対応しよう。縦斬りなら上下方向のステップ、下段系ならジャンプでかわしにかかるのも悪くない。

②は、文字通り上段攻撃。単発で発生の早いものはある程度しょうがないが、遅いもの、あるいは連携になっている場合は、なるべくしゃがんでかわすようにしたい。



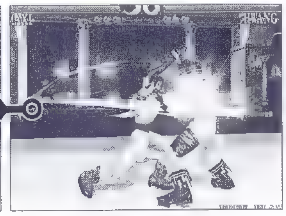
これは、アスタロスの⇖ⓀⒶ。ホールドによる中段にも同時対応したい。



連携からの上段攻撃系の技は、なるべくしゃがんでかわしていきたい。

③に関しては、ガードさせられるのは致し方ない。ただ、ガードさせられて大きく不利になるようなものはあまりないので、前のページで挙げたようなガード後の選択肢で対応していこう。


ガードさせたあとの相手のパターンを見切り、的確に対応していこう。


単発の中段攻撃系は、ガードさせられるのもある程度しょうがない。

VS ナイトメア&ジークフリート



分かってくれば…

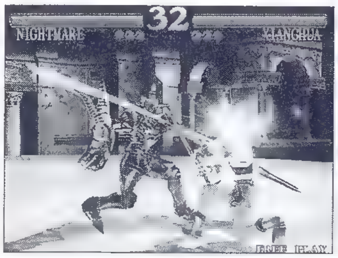
この2人は、対処法ができているか否かで勝率がもっとも大きく変化する相手だ！

ガードのポイント

ナイトメアの弱点として真っ先に思いつくのが、発生の早い技に乏しいこと。この弱点は、接近戦に弱いということと以外に、技をガードしやすいという点にもつながっている。発生の早い下段技がほとんどないため、ある程度慣れればくらうダメージもかなり抑えられるはずだ。

中でも大きなポイントとなるのが、ナイトメアが下段攻撃のメインとして使う⬁Ⓐ。攻撃範囲も広く、移動に対しても強い必殺の一撃だが、これとて発生はやや遅い。通常時はもちろん、起き上がりや移動（ステップや8WAY-RUN）中でも、この技のモーションを見たら素早くしゃがみガードに移行できるようになっておきたい。

もうひとつガードが重要になってくるのが、Ⓐ⇩Ⓐ、デキスターホールド中Ⓐ⇩Ⓐといった下段～下段と流れる連携技。相手が途中止めを多用してくるようなら別だが、基本的には2発目の存在を常に警戒しておこう。

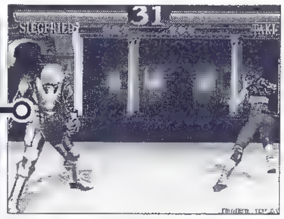

⬁Ⓐは、どんな状況であってもガードできるようになりたい。

間合いを考えた戦術

リーチの長さ、攻撃範囲の広さが目立つナイトメアだけに、中距離戦は立ち回りの基本に立ち返って攻略する必要がある。ナイトメア側がメインに使ってくる遠距離技を頭に置き、そのリーチを中心に間合いを計ろう。ナイトメアのリーチがとどかないポイントから、技のスカリや相手の接近に合わせて一気に近づく。接近戦の得意なキャラは、特に重要な戦術になる。

これは、ナイトメアが得意とする構えからの攻撃にもいえること。構え中は素早く動くことができないので、距離が少し遠いなら、ときにはちょっと下がって間合いの外に離れてしまうことも大切だ。


相手の技がスカったら、すかさず接近。一気に得意な距離に持ち込め！


前後の揺さぶりで間合いを計って闘えば、構えに対しても対応しやすい。

一方、近距離になった場合には弱点を徹底的に突いていきたい。ナイトメアの持つ出の早い技は直線的な攻撃が多いため、上下方向の8WAY-RUNやステップでどんどんかき回していこう。右回り方向の移動を心がけると、さらに効果がアップするぞ。

また、この右回り移動は追い打ちの回避にも便利。浮かされたときや、ダウンさせられたあとの起き攻めなどに対しても、この方向の横転や受け身で回避しよう。


近距離では、右回りの移動を中心にナイトメアの動きを封じるべし。

最重要！リングアウトに注意せよ

ある意味、通常の立ち回り以上に大切なのが、リングアウトに対する防御だ。ナイトメアは前後、左右すべての方向に落とす技を取りそろえており、リング際での攻防は最重要ポイントのひとつとなる。

リングアウト危険ゾーンでの心得は…、

①下手に手を出さない

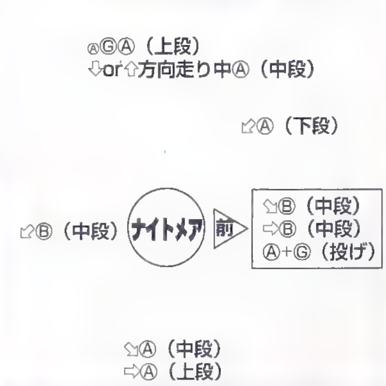
リングアウトを恐れるあまり無理に手を出し、逆に技をくらってしまうのはよくあるパターン。リング際でも落ち着いて立ちガード、下段は見てしゃがむを基本に、じっくりと様子を見よう。同じ理由で、リスクの高いガードインパクトなども控えたほうがいい。落とす技の属性も考え、効率よくガードすべし。

②2投げ抜けを常に意識

リング際に追い込まれた状況になると、通常の打撃技以外にⒶ+Ⓖ投げでも落とされてしまう。ガードを固めつつも投げを十分に警戒し、必ず抜けるように心がけよう。もちろん、ここでガード投げ抜けを使ってもいいぞ。


リング際でのガードインパクトは控えよう。追いつめて刺されると即死。

使用頻度の高いリングアウト技とその頻度



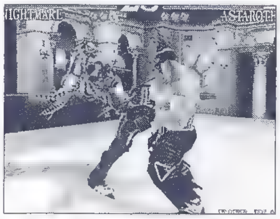
知っておくと便利なワンポイント攻略

①メイルシュトローム対策

最初のうちは戸惑う立ち途中ⒶⒶの2発目キャンセルだが、慣れれば確実に対応することが可能だ。初段をガードしたら2発目に備えてしゃがみガードし、即座に技を出してキャンセルからの選択肢を止めていこう。1発目をくらってしまったときはやや難しいが、一応同じ対処ができる。

②⬁Ⓑからのチーフホールド

ナイトメアの常套手段のひとつとなるのが、⬁Ⓑからチーフホールド（上構え）～Ⓚ（ヒザ）とつなぐ連携。これに対しては、発生の早い技で割り込むのがベストだ。チーフホールド中Ⓚに勝てるような技は、⬁Ⓑ自体への反撃技にもなってくれるぞ。ただし、ガード時の距離が遠い場合には割り込みにくくなるので注意しよう。⬁Ⓑ以外のものを含め、割り込み可能な技の発生フレームその他を表にまとめてみたので、参考にしてほしい。


割り込めないときは、移動でチーフホールド中Ⓚをかわして反撃する。

チーフホールド中Ⓚへの連携に対する割り込み技

始動技	割り込み可能な技の発生フレーム	割り込み技例&備考
⬁Ⓑ	14フレーム以内（15で相打ち）	アスタロス・ロックを除くキャラの⬁Ⓚなど。吉光の⇨Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷやキリクの⇨ⒶⒶⒶ、アスタロスの⇨ⒶⒷなど、カウンターで連続ヒットする技もおいしい。
Ⓖ+⇩or⇧or⬁着地際Ⓑ	15フレーム以内（16で相打ち）	
立ち途中Ⓑ	11フレーム以内（12で相打ち）	⬁Ⓑ後よりも割り込みにくい。有効なのは、御剣やタキを始めとする発生の早いⒶぐらいだ。キャラによっては、割り込むことが不可能。
デキスターホールド中Ⓑ	12フレーム以内（13で相打ち）	
ベースホールド中Ⓑ	25フレーム以内（26で相打ち）	格段に隙が大きく、何でも割り込める。下段だが、ガード後は立ち状態になる。

VS アスタロス&ロック

脂肪をブッた斬るつもりでいけ!



使用人口も低め、そしてパワーキャラだけに嫌さ加減は御剣以上? もちろん強キャラであることは間違いない!

担当・アディトシ

キャラ性能は確かに高いがパワーで押し切るタイプは、ある程度の対策を錬ることができれば意外な程もろい。また、その対策がしっかりと形になるかどうかは難しいところではあるが、最低限の約束事は最低限覚えておこう。

投げを制せば勝機が見える!

アスタロスが他キャラより優れている点はどこか?と聞かれればほとんどの人が「投げ技」と答えることだろう。そう、ガードインパクトができないからだ。まだ対戦経験の少ない人にはピンッとこないかもしれないが、これはアスタロス側にとっては大変な特典と言える。

インパクトできないのはⒷ+Ⓖを使うもので、アスタロス側は必ず⇖Ⓑ+Ⓖ(バックブリーカー)か⇦Ⓑ+Ⓖ(放り投げ)のどちらかを使う。前者はⒶ、後者はⒷで投げ抜けすればいいが、当然2択。読み勝つのが一番だが体力的に余裕があるときなど、無理しなくてもいいときは高威力な後者だけを抜けるようにしておけばいいだろう。

投げ技を抜けるというのは行為そのものが実戦では難しい。だが、アスタロス側がガードインパクトした後はかなりの確率で狙ってくるので、そこだけはしっかりと抜ける準備をしておきたい。



どこで気合を入れるって、ここ以上はあり得ない。

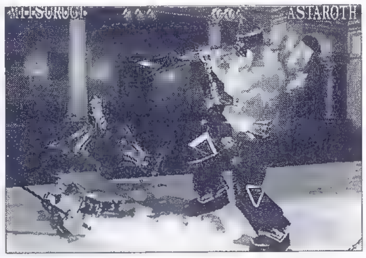


大ダメージを受けたくないならとりあえずⒷだ。

またアスタロスにはダウン投げがあり、これもⒶかⒷボタンで抜けることができる。しかし、これで読み勝てないのは仕方ないにせよ「気付いたらダウン投げをくらっていた」というのはいただけないので、主なダウン投げ確定状況を知っておこう。

基本的に「仰向けで足が跳ね上がるダウン」をしたら、ほぼダウン投げが確定で入ってしまう。一番代表的なのが⇨Ⓚ(膝)のカウンターヒット後、さらには⇨➡Ⓑ(アクスの縦押し)のカウンター、クリーンヒット後で、これは距離が遠すぎて入らないときもある。また⇨Ⓑ+Ⓚのカウンター、ノーマルでもホールドしたものだとダウン投げが確定しまうのだ。

その他、横斬りをかわすために寝ている状態を維持しているときも狙ってくるときがあるので、その場合は確認してから暴れればいい。抜けるか、うまくいけば打撃技が出て潰すことができる。多用する相手なら狙ってみよう。



このダウン状態がやばい。ダウン投げがくるぞ!

心構えとして…

武器のリーチがキャラの立ち合いに大きく影響するキャリバーのおいては、間合いの取り方が重要なのは言うまでもない。そして、その真理は「相手の間合いを避け、自分の得意な間合いで闘う」である。対アスタロスの場合は遠距離で闘わず、懐にまとわりついておくことが大切。アスタロスに打撃技を出させず押し切るのが理想中の理想だ。



この技はできればインパクトしたいのだが…。

しかし、そうやって勝てるほうが難しく、やむなく出されてしまっても技によってはガードはあまりしないほうがいい。アスタロスの打撃技はほとんど反撃できないからだ。

例えば⇧(⇩)方向走り中Ⓑ(消え失せろ!)はガードしてしまうと、ものすごく距離を開けられてしまう。この技は振りが大きいので、できればモーションを見てからガードインパクトで弾いてしまいたい。

また⇧Ⓚ・Ⓐ(ミドルキック横斬り)は前ページにもあるようにガードしてしまうとアスタロス側のほうがかなり有利。その後の選択肢にそなえるのもいいが、2発目の上段横斬りをしゃがんでかわすのがベスト。ただホールドされてしまうと中段になるので、そうなったら立ちガードか潰す。これはガードしても振りにならない。細かいところはまだあるが、詳しくは前のページを参照してほしい。



かわせるならかわしたい。アスタロスはそんな技が多い。

ロックゆえの対策ポイント

ロックはアスタロスのコンパチキャラなので基本の対策は変わらないものの、細かいところで知っておくと得することがある。

まず投げ技。正面のⒶ+Ⓖがアスタロスと違ってリングアウト(自キャラがリング際を背にしている状況)能力があるので、要注意である「ショルダーによるリングアウト」を警戒しつつ、狙リング際での投げ抜けはまずⒶでいい。普段はもちろんそれ以外の投げ技も使用して選択肢を迫られるが、アスタロスと同じく大ダメージを避けるなら⇩⇧⇦Ⓑ+Ⓖ(放り投げる・Ⓑで抜け)に狙いを定めておこう。

投げ技関連でもう一つ。ロックのダウン投げの狙い所はアスタロスとほぼ同様だが、微妙にロックだけが確定させられる状況がある。

⇧Ⓑ(アッパー技)でダウンをとられたときがそうで、同じくⒶかⒷの2択を読み勝ちたい。ちなみに同じような技である⇘Ⓐ・Ⓑの2発目は微妙に確定しないので早く起き上がるほうが得策だ。

次は打撃技。ロック独自の…。というのは最初から少ないので注意すべきものはないに等しいが、⇘Ⓐ+Ⓚの下段技は早いので要注意。読んでガードするしか手はないが、ダウン状態にも当たることから割と起き攻めに多用される。このときを特に気を付けて高確率でガードしてほしい。この技ほどではないものの⇧Ⓚもアスタロスよりは早いので、一応注意しておこう。



アスタロスにないのは、この後ぐらい。

最後に…。アスタロス、ロック共に最大の武器はリングアウトだ。アスタロスはショルダーとスライディング、ロックはショルダーと投げ技。この選択肢をかわす術はほとんどないが、そういう状況にできるだけならない立ち合いは努力できる。「読み合いに勝てない」では、いつまで経っても落とされるぞ。



リングアウト対策が完璧なら、そりゃ一言うことはない。

VS アイヴィー
決め手は軸ずらし

長いリーチや、剣の動きに惑わされずに落ち着いて対処することが大事だ。

担当：SHO

彼女の弱点を知る

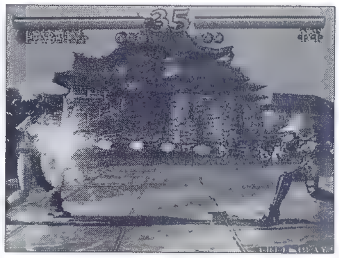
アイヴィーはリーチが長く、とにかく近寄れない感じがする相手だが、実はそれほど強くはないキャラ。弱点が多く、所々注意していれば近寄ることは容易なのだ。また、連続した攻撃が存在しないので、連携を覚えるといったこともないし、ガードし続けてガマンするということもない。他のキャラよりも、対策がたてやすいので、そんなに恐れることはないのだ。

アイヴィー最大の弱点は、横斬りの範囲が狭いということ。つまり、横に移動して軸がずれるとアイヴィーの攻撃は、ほとんどかわすことができるのだ。近寄られてラッシュされたら、とにかく横移動で軸をずらせば簡単にかわすことができる。足の速いキャラ、例えばタキ、ソフィー、シャンファ、ミナなどは、中間距離で、上下のどちらか一方に8WAY-RUNをしているだけで、ほとんどの攻撃を回避することが可能なのだ。

間合いが離れているときも、8WAY-RUNで軸をずらしながら間合いを詰めるのが基本。アイヴィー側が剣をのばしてきたときには軸をずらして攻撃をかわしても左右どちらにも攻撃を派生することができるので注意が必要だが、横に対する攻撃をガードしたときには、アイヴィーの硬直が長いので、ガード後一気にダッシュして間合いを詰めることが可能だ。

さらに、軸ずらしの技もアイヴィーには非常に有効だ。


軸をずらしつつ間合いを詰めれば、近寄ることは難しくはない。


遠距離で攻撃をガードしたときは間合いを詰めるチャンスだ。

下段攻撃には注意

攻撃連携はそれほど強くはないが、下段攻撃はかなり強力な技が多く、結構キツイ。連続した攻撃の最中に下段攻撃が混ざっていれば下段攻撃を事前に警戒することができるが、アイヴィーの下段技は単発なので、すぐに反応しなくてはならないからだ。

それでもガードすることができればアイヴィー側の硬直が非常に長いので、反撃を入れることができるのだ。反撃する技は立ち途中の技で攻撃発生がある程度早い技ならばほとんどの技で反撃が可能。

問題の下段攻撃は、下段足払いと、のばした剣で下段を振り回す技の2つ。どちらも攻撃発生がそれほど早いというわけではないので、慣れてくれば見てからしゃがみガードできる。起き上がりや、連携などの狙われやすい状況では、常に下段を警戒し、ガード後にはしっかり反撃を入れるように心掛けよう。

突進系の軸ずらし攻撃であれば、遠い間合いから一気に間合いを詰めながら近寄ることができるし、つぶされることも少ないのでどんどん使おう。


下段攻撃は単発でガードしにくいが、ガードできれば反撃確定。


立ち上がりの早い技で反撃すれば、確実にヒットする。

VS ソフィーティア&リザードマン
しっかりガード、しっかり反撃

コレといって強力な戦法、攻撃はないが、気を抜くと負けてしまうことも…。細かなところを覚えていこう。

担当：ももやん

ソフィーティアには「コレだ！」といった軸になる強力な攻撃はなく、細かい2択攻撃でダメージを与えてくるキャラといえる。強力な軸がないだけに要注意点が少なく、ある意味対策が立てにくい相手とも言えるだろう。

ということで、対ソフィーティア戦の完全な対策ではなく、対戦の心得的なものを説明していこう。

下段に注意を払うべし

対ソフィーティア、リザードマン戦で最初に注意すべきは、下段攻撃である。この2キャラには優秀な下段攻撃が多く、対戦に組み込まれる割合は非常に多い。

すべてを完璧にガードしろとは言わないが、立ちガードを基本として、⇖Ⓐのアンダーストリームだけは見てガードする努力はしてほしい。ソフィーティアの攻撃範囲内に入ったときに下段を警戒しておけば、なんとかガードできるはずだ。

⇖Ⓐをまったく警戒していない相手は、ソフィーティアにとってはいいカモ。しかし、ガードしてくる相手には使うのを躊躇ってしまうほどなので、この差は大きいぞ。これがガードできるようになれば、⇦ⒶⒶのカタルシスサテライトもガードしやすくなるだろう（ただし、ⒶⒶⒷの中段も多いので、見て判断できるのが理想だ）。

ほかに警戒する下段攻撃としては、⇖Ⓚ、ⒶⓀのトルネードローキック系がある。キックの下段攻撃は発生が速いので、見てガードできるものではない。Ⓐをガードしたらしゃがむ、といった感じに警戒しておこう。


⇦ⒶⒶ、⇦Ⓐは見てガードする努力はしよう。


かなり速いので、なかなか見切れない⇖Ⓚ。ⒶⒷは警戒しておこう。


リザードマンの⇖Ⓚも要注意。上段をスカす能力もあるぞ。

連携の終わりを見極める

ソフィーティアと言えば、接近戦での細かな連携による、ラッシュが問題になってくるだろう。連携に無理矢理攻撃で割り込もうとすると、潰されてしまうことが多いはずだ。接近戦のラッシュを回避するには、連携の終わりを見極めることが重要になってくるぞ。

例えば⇨Ⓐ↓⇨ⒶⒷといった連携がきたときに割り込むのではなく、⇨ⒶⒷまでしっかりガードしてから、反撃しよう。接近戦でのラッシュは3～4発が限度なので、ここまでは我慢だ。

反撃に使う技も大技ではなく、発生の速い小技でソフィーティアの動きを止めるのが基本。ソフィーティア側は連携のあとに⇨⇨Ⓐの軸移動攻撃を狙っていることが多いので、なるべく発生の速い横斬りを使っていくように。


軸移動攻撃の⇩Ⓐをガードしたときも、速い技で反撃を試みてみよう。

冬休みにやりこむべし！

FIGHTING LAYER™

今回はたまたまスペースが狭いが、これからよりディープにマニアックに攻略していくので、冬休みを利用してしっかりついてくるように。

ファイティングレイヤーシステム攻略Part.2
ブロウクワイツ

ストEXシリーズにはない、まったく新しいシステム「ブロウクワイツ」を徹底解析。

[illegible]

時折、攻撃と攻撃がぶつかり合って、ブラックホール状のエフェクトが発生することがある。この現象はお互いの攻撃が相殺されたことを示しており、ファイティングレイヤー独自のシステム「ブロウクワイツ」(以下クワイツ)と呼ばれるものだ。今回のシステム攻略では、このクワイツの発生条件、その後の攻防などを解説していく。

発生条件

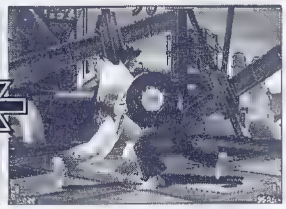
クワイツはお互いの攻撃判定部分が同時に当たったとき、地上・空中問わず発生する。ただし、すべての攻撃がクワイツに対応しているわけではなく、発生する攻撃は小攻撃以外の通常技と一部例外を除く必殺技（飛び道具や雪舟の鎖鎌による攻撃は不可）でなければならない。また、そのクワイツする攻撃が同時に当たっても、相手のやられ判定に攻撃判定が届いた場合は、通常の相打ちになってしまう。これは密着時にリーチの長い技を出すとよく見られる。さらに、当然ではあるが投げ技には攻撃判定がないため、クワイツが発生することはない。

クワイツをキャンセルできる行動


攻撃が同時でもやられ判定に攻撃判定が届けば相打ちになる。

クワイツした攻撃は何かしらの行動を起こすことにより攻撃モーションがキャンセルされ、次の行動に移ることができる。その行動とは地上クワイツ後ならばジャンプやガード、通常技、必殺技などで、基本的には地上でとれる行動のすべて。空中クワイツ後であれば、ジャンプ中にとれる行動すべてである。ただし、地上に関しては通常投げとアレンのコマンド投げは不可。間合いの関係上、通常技が出てしまう。また、地上、空中共にスーパーイリューションによるキャンセルも不可だ。

なお、このとき何も行動をしなければクワイツした技の硬直がそのまま続き、隙となってしまう。なので、必ずなにか行動を起こし、その攻撃をキャンセルしていこう。


攻撃判定同士が同時にぶつかり合うとクワイツ発生。


ここで何か行動を起こせば、その技をキャンセル可能だ。

クワイツ後の攻防

では、クワイツ後にどんな行動をとっていけばいいのか。クワイツが発生する、地上対地上、空中対空中、地上対空中の3つの状況に分けて、基本的な攻防を解説しよう。

●地上対地上

前述した通り、地上でとれる行動すべてでキャンセル可能なので、最も幅広い読み合いが展開される。基本的には素早い技を出していくのだが、無敵時間のあるバレッジブロウを出すこともできるので、攻撃するだけではなく、時にはガードも必要になるだろう。なお、例外としてエクソダスのEXボムは投げ間合いが広く、クワイツ後、最速で出されたらジャンプしない限り回避不能だ。覚えておこう。

●地上対空中

ジャンプ攻撃で相手の対空技をクワイツするとこの状況になる。基本的にはジャンプ側が不利で、再度相手が対空技を出してきた場合は厳しい。だが、空中バレッジブロウを持っているキャラは脱出手段にすることも…。

●空中対空中

空中なのでガードという選択肢はない。いかに素早い技を出すかが、ここで打ち勝つためのカギとなる。なお、地上対空中のところでも述べたように、空中バレッジブロウを持っているキャラは有利。

クワイツを制するために

クワイツは対戦中、頻繁に起き、狙って発生させることも可能。クワイツ後は相手より素早く反応し、次の行動に移ることが大切。どんなときでも発生することを念頭に置いておき、常に対応できるようにしておきたいところだ。また、クワイツ後に攻撃を出した場合、その攻撃で再度クワイツが発生することもある。そのため、先の先を考えておくことも重要だぞ。


普通にクワイツが発生した後、攻撃を出してキャンセルし…、


それが同じタイミングなら再度クワイツが発生することもある。

ファイティングレイヤー キャラクター別対戦攻略

藍(ラン)桜花(インファ)



隙あらば桜花藍舞！

足の速さを生かした地上戦と落腿を混ぜた跳び込みのバランスが大切だ！

担当：GED

やはりダメージ源は足払いからの連続技

地上戦では、足の速さを生かし、相手の技の隙に中足払いからの連続技を狙っていこう。地上戦に意識が集中しだしたら、落腿や跳び込みのチャンスだ。

窮屈なフィールドだと持ち味の機動力が生かせないので、軸ずらしを使って端を背負わないような位置取りをすることも大切だ。

普段狙っていく連続技は、体力の3割弱ほどを奪える「中足払い→躰鎚掌→蓮鎚掌→桜花藍舞」。跳び込みの後など間合いが近い場合は、ヒット確認のために下小K1、2発からつなごう。

細かいネタをいくつか

●小Pチェーン

「下小K→下中K」の他にも「下小P→立ち大P」がつながることが判明した。連続技にはなるが、連続ガードにはならないのが特徴で、当然、ガード後に通常技で割り込もうとする相手には立ち大Pが当たる。立ち大Pにはキャンセルがかかるが、キャンセルタイミングはかなり早いので注意してほしい。

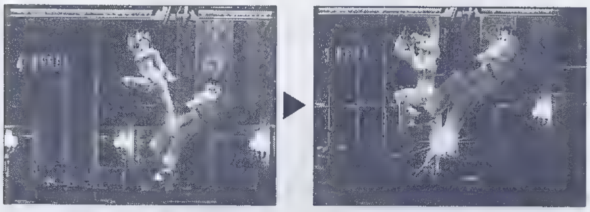
●巴散蓮腿から落腿

巴散蓮腿は、3打目を空中で終了した場合に限り、その後に落腿を出すことができる。不安定ながらも、画面端なら「巴散蓮腿（前→前↓上）↓落腿」といった連続技も可能だ。桜花藍舞からスーパーキャンセルで狙ってみるのも面白いだろう。

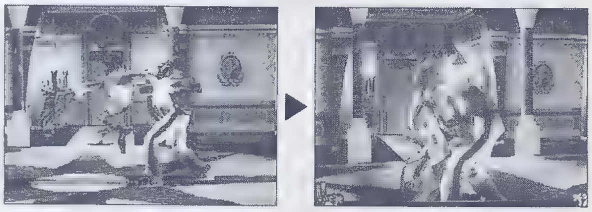
●K投げからの跳び込み

ランはP投げだけでなくK投げも存在し、レバガチャ&ボタン連打でダメージが増す。

さらに、K投げの後にレバー入れっ放しで跳び込めば、ちょうどジャンプ攻撃を重ねることができるのだ。リバーサルで無敵技を出されても、ちゃんとガードが間に合うぞ。ただし、ランの桜花藍舞は出が早いので、（同キャラ戦で）同じことをやられても桜花藍舞で迎撃することができる。



巴散蓮腿の3打目を空中で終了させたら、下り際に落腿を繰り出すことができるぞ。



K投げ後にレバー入れっ放しで跳び込めば、ちょうど攻撃が重なる。通常はJ大Kを使い、跳び越しそうならめくりになるJ中Pを使うといい。

●単発ヒット確認からの桜花藍舞

前入れ中Pの「打開(だかい)」はダメージが高く、バレッジブロウでのみキャンセルが可能。ヒット時は、かなり遅くキャンセルしても桜花藍舞につながることも覚えておこう。

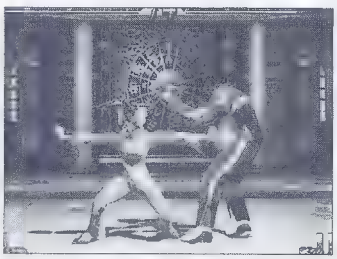
攻撃判定が長時間残っているので、固めの最中にときおり混ぜてみるのも面白い。置いておくように使い、当たったら桜花藍舞につなぐ。慣れれば十分ヒット確認できるぞ。

起き上がりに重ねるのも簡単だが、レイヤーはリバーサルが異常に簡単なのでオススメはできない。

ガードを崩したあとは？

ハードアタックでガードを崩したら、「レバー前中P↓桜花藍舞」や「下中K→躰鎚掌→蓮鎚掌→桜花藍舞」を狙っていこう。威力では前者のほうがわずかに上だが、ゲージの溜まり具合は後者のほうが上。ダメージ差はわずかなので、個人的には後者のほうをオススメする。もちろん、ジャストヒットも忘れずに。

位置入れ替え後は、ゲージがあればダイレクトに桜花藍舞を狙い、なければ下中Kや立ち中Kを狙っていく。位置入れ替え後、相手が壁に近い状況なら「下小K↓J大K」も入るぞ。



レバー前入れ中Pは単発技だが、ヒット確認から桜花藍舞が狙える。



桜花藍舞の出が早いおかげで、意外とキャンセルが遅くてもつながるからだ。

無敵は短いが出が早い！

桜花藍舞は、「無敵&出が早い」のが特長だ。起き上がりや割り込みだけでなく、返し技としても使っていけるぞ。蓮鎚掌で浮かせたところを拾えるほど拾い性能（？）も高いので、対空として使うこともできる。ただし、この場合は無敵時間が比較的短いので引きつけが肝心。

ガードされた場合は、最後まで連続ガードになるので、割り込まれる心配はない。ガード後の隙は、大攻撃が入るほどの隙があるが、少し間合いが離れている点に注意してほしい。（同キャラ戦で）ランが反撃するなら、下中Kからの連続技を叩き込んでやろう。

巴散蓮腿は、ダメージは低いものの、方向転換や空中発動ができるのが利点だ。ただ、方向転換できるのは2打目からで、1打目の進行方向は地上なら前、空中なら前斜め下と決まっている。

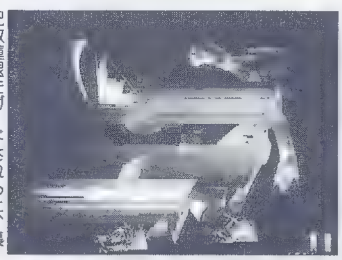
ガードされた場合、1、2打目の後がどちらも連続ガードになっていないのが最大の弱点。1打目の後に方向転換しようとしても、1打目の隙に投げが確定してしまうのだ。

もちろん、投げられそうな場合は桜花藍舞につなぐこともできるが、巴散蓮腿で裏側に抜けた場合は、コマンド入力が逆になる点に注意。

ガード後の隙の項に「なし～大」とあるのは、ガード時の隙はデカイが、方向転換のおかげで3打目をガードされることがほとんどないためだ。

各バレッジブロウの性能

技名	ヒット数&ガード数	割り込まれポイント	ガード後のスキ
桜花藍舞	8	なし	大
巴散蓮腿	3	1,2打目の後	なし～大



巴散蓮腿をガードされると、裏に抜けても投げられてしまうのだ。



スーパーキャンセルでカウンターを狙う場合は、コマンドが逆になる点に注意！

・躰鎚掌（↓↘→+P）・蓮鎚掌（躰鎚掌後→+P）・睡蓮腿（躰鎚掌後→+K）・華散蹴（→↓↘+K）・浴踊（↓↙←+K）・閃瞳（←↓↙+P）・打開（→+中P）・訃脚（←+大K）
・落腿（空中で↓+中K）・伏躰（↓+PPP）・瞬躍（←+PPP）・背鎚（PK）・桜花藍舞（↓↘→↓↘→+P）・巴散蓮腿（↓↙←↓↙←+P）

ファイティングレイヤー　キャラクター別対戦攻略　ブレア・デイム



シュートキックを信じきる

とにかくシュートキックで押すのが基本。さらにその変化も身に付けよう。

担当：がっちん

今回が本格的な対戦攻略は初めてということになるが、ブレアの基本方針はやっぱりシュートキックを全面に押し立てることにしよう。

そして、この号が出ているころであれば、シュートキック→追加入力→フェアリーギフトのコンボであれば確実に決められるようになっているはずだよね。もちろん、まだきっちりできないのであれば、まずはこのコンボだけでもいいから練習しておこう。勝率が格段にアップすること間違いなしだよ。

で、主力となるコンボはできるが、必ずしも相手はくらってくれない。そして、ガードされたときはシュートキックをどう展開したらいいかわからない。今回はそんな読者をターゲットにした内容にしていこう。



今回のお題はシュートキックがガードされたときの変化。

小中大の使い分け

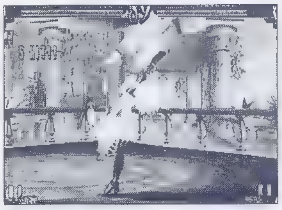
シュートキックの2回追加入力である5段目は知っての通り、小中大でずいぶん性質が変わってくる。だが、その前に知ってほしいのは、ガードされているときのシュートキック3段止め、4段止めは通常ありえないことである。理由は簡単で、どちらもたやすく反撃されてしまうからだ。よって、レベルアップを図るには、5段目をうまく使い分けることが絶対条件となる。で、5段目に主力として使っていくのは中のシュートキックがいい。



シュートキックの浴びせ蹴りをガードさせれば……、

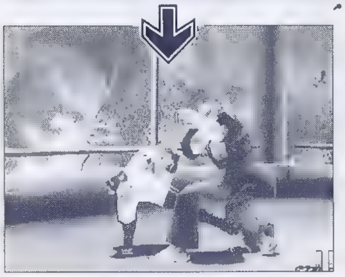
理由はガード後の状態が非常に良く、下小Kを出せば相手はしゃがみガードしかできる行動はない。もちろん、ブレア側としてはそのままキャンセルしてシュートキックを出せば理論上はエンドレス連携となる。

ただ、浴びせ蹴りを出すときに立ちP系でたたき落とされてしまうのが欠点。まあ、逆に言えばここしかこの連携を防ぐ手段はなく、ブレアの浴びせ蹴りを見てからでは難しいはず。いったんシュートキックが始まったら強気の攻めが吉という感じ。



通常技で暴れる相手には大の蹴り上げに持っていく。

そして、裏の選択肢として5段目に大のシュートキック。これは、ガードされると反撃されるが浴びせ蹴りに通常技で割り込もうとする相手に効果的。連続技ではあるが連続ガードでないところがミソで、中と大の両方に対応するには無敵系のバレッジブロウを出さなければならなくなる。



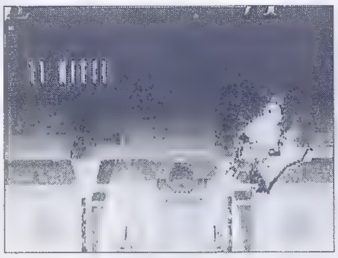
ブレア側完全有利。再び下小Kか投げかで攻め立てる。

しかも、大の蹴り上げまでの時間は短く、完璧に出せるかどうかとなると難しい。シュートキックを4段目までガードしていて5段目だけくらうことも少なくない。

ただ、世の中は広い。出せるヤツはほとんどリバーサルで出してくるのだ。これにブレア側が対応するには、小のシュートキック。バッチリのタイミングであればかわすことができる。相手にゲージを使わせたうえに反撃も可能。うまくいけばの話だが、通常でも相手の様子を見るのには持ってこいの技。たま～に混ぜていこう。

コンボいろいろ

さて、5段目を大のシュートキックにした場合のコンボを紹介しておこう。もちろん、ゲージがあってシュートキックが1段目からヒットしているのなら迷わず4段目をキャンセルしてフェアリーギフト。実戦的にいくのであれば、それ以外の選択肢はあり得ないということだけは覚えておいてほしい。



フェアリーギフトヒット中は小Pと大Pの交互連打だ。

じゃあ、大のシュートキックで蹴り上げたときは何を入れたらいいのか。まず、画面の中央であれば大のスライディングアローを地面に落ちる前に当てる。ダメージ的には安いが、マニアっぽくてゲージを使わない。とりあえず、当てられるものは当てておこう。

ただ、画面端だとちょっとお得になる。落ちてくる相手を下Pで拾えるからだ。このとき、ほんのちょっとだけ前に進むといいだろう。格段に成功率がアップするぞ。で、オススメは、



画面端なら大シュートキックの蹴り上げのあと下Pで拾う。



そして、昇り中キックをキャンセルしてクレセントキック。

●シュートキック(蹴り上げ)→下小P→昇りジャンプ中キック→クレセントキック

やや操作が忙しいが、マスターしてほしい画面端限定コンボだ。さらにクレセントキックをスーパーキャンセルして空中でフェアリーギフトが出せるが、基本的には使わないほうがいい。それならば、

●シュートキック(蹴り上げ)→下小P→下大P→スピンサイドシュート

でもいい。すべて空中でヒットさせるわけだが、スピンサイドシュートが地上同士では見られないような多段ヒットするので、余裕があれば試してくれ。



空中でのスピンサイドシュートは多段ヒットする。

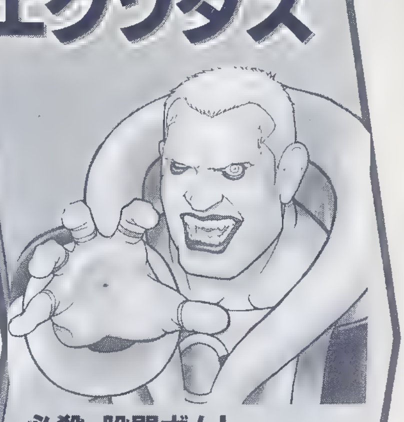
型にハマれば俺の勝ち

うまい相手に読み負けすると、シュートキックの5段目を出したくなくなる時がくるはず。ただ、シュートキックからの連続技が決まれば強烈。まずは、ブレアからシュートキックを外すことは考えられないので積極的に使っていく。

あと、ハードアタック、大のスライディングアロー、大のシュートキックとガードされるとヤバイ技はどれも使える技であることも確か。反撃される技はスーパーキャンセルすればある程度フォローはできる。このあたりは経験を積んで対処してほしい。

・シュートキック(↓↙←+K(追加入力↓↙←+K))・スライディングアロー(↓↘→+K)・クレセントキック(空中で↓↙←+K)・ステップサイドキック(→+中K)・サイドステップ(→+大P)・ライトニングニー(ダウン中PK)・トリックキック(PK)・フェアリーギフト(↓↘→↓↘→+P)・スピンサイドシュート(↓↘→↓↘→+K)

エクソダス



必殺、股間ボム！

EXスネークの意外な使い方を覚えれば、いっそう楽しく遊べるぞ！

担当：RED

エクソダスは、コマンド投げのEXボムと、通常技キャンセルEXブレス→EXTLの連続技が2大ダメージ源となるため、この2つの技を狙うのが基本的な動きとなる。状況別に動きを見ていこう。

地上戦・足払い合戦

お互いが地上にいて、足払い合戦になっているときは、大足払い、中足払いをメインに使っていこう。エクソダスの大足払いは、発生が早くリーチがあるため、不意を突いて先端を当てるように出していけばかなりヒットさせせやすい。

中足払いを出すときは、必ずキャンセルタイミングでEXブレスまで入力してしまい、ヒットしていたらスーパーキャンセルでEXTLまでつないでしまおう。これだけで約5割の体力を奪うことができる。ちなみに、連続技に使うEXブレスは小～大どれでもかまわない。EXブレスのボタンの小～大による違いは、技の持続時間（火を吹いている時間）だけだからだ。



中足払いにはEXブレスを入れ込んでおき…



ヒットしていたらこの時点でEXTLまで入力。



ここまで決まれば、約5割の大ダメージ

跳び込む時は

跳び込みには、中パンチ、大パンチを使いつつ、ラ・ケプラータ（ジャンプ中レバー下大P）も混ぜて幻惑していくといい。ラ・ケプラータを混ぜると、相手はエクソダスの着地のタイミングを計りにくくなるため、対空技を出しにくくなったり、何となくごまかされてスカシ投げをくらいやすくなる。

また、跳び込んだ時に相手もジャンプしてきた場合は、すかさず中P or大Pを押そう。空中投げ（グラビトン）に化けてくれることが多いぞ。

ラ・ケプラータは、しゃがんでいる相手にはスカってしまうが、着地のスキはまったくない。スカった場合は着地と同時にEXボムを狙おう。

跳び込みからは、しゃがみ小パンチ→EXボムもしくは、しゃがみ小パンチ2発→EXブレスという攻めを混ぜていこう。小パンチ→EXボムの連携はジャンプで回避されてしまうが、EXボムを警戒して跳ぼうとしている相手には、小パンチ2発→EXブレス（のEXブレス部分）が当たりやすい。

間合いによっては、小パンチ→EXブレスは連続ガードになってしまうが、跳び込み→小パンチ2発からなら、跳ぼうとする相手にはたいていEXブレスが地上ヒットするので、すかさずEXTLを叩き込もう。

EXブレスをガードされた場合はかなりエクソダスが不利になるが、間合いの関係もあるのでそう簡単には反撃されないだろう。EXブレスをガードされたら、スーパーキャンセルでEXTLを出すのも一つの選択肢。相手が手を出してくればEXTLの餌食だ。

さらに、EXTLをガードされても、スーパーキャンセルEXブレスでフォロー可能だが、これはちょっと入力がムズイ。入力が早いと、相手のガード硬直が解けていないためEXブレスがスカってしまうので注意しよう。

EXスネーク活用法

EXスネークは攻撃判定が大きく持続も長いため、相手の攻撃がくるタイミングがある程度読めていれば、狙ってブロウクワイツ（相殺）を取ることが結構簡単にできる。

ここでは、ブロウクワイツを取ることを目的とした、EXスネークの使い方を紹介しよう。

結論を先に言ってしまうと、相手の攻撃に合わせてEXスネークを出してブロウクワイツを取り、一瞬相手がひるんだ隙にすかさずEXボムで吸ってしまう、という戦法が意外と有効なのである。ブロウクワイツ後の状況は五分だが、こちらは最初からブロウクワイツを狙っているのだから超スピードでEXボムを入力できるわけで、実戦レベルではかなりの確率でEXボムを決めることができるのだ。

EXスネークはコマンドが簡単で発生が早い（約6フレームで出る）ので、密着でもつれたときの「暴れ技」としても強いし、隙が小さいので牽制技を読んで出して、スカった場合でも危険は少ない。「読みがはずれても打撃技に化けてくれる当て身技」と考えて、積極的に狙ってみよう。

ブロウクワイツ後のEXボム入力は、最後のレバー入力がガード方向になるようにしておけば完璧。もし、相手が無敵技を出してきた場合、なぜかガードが優先されるのだ。

地上技ばかりではなく、相手の跳び込みに対してEXスネークを出し、ブロウクワイツを取るのも悪くない。相手がそのまま着地したら、EXボムで吸ってしまおう。

最後にこれから発展しそうなネタを。「レバー一回転＋Pボタン3つ同時押し入力」をすると、投げが成立する状況だと小EXボムになり、投げが成立しない状況だとEXスネークが出る。工夫次第ではかなり使える場面が出てきそうな複合入力法だ。研究してみよう。



相手どっきり、僕にんまりの瞬間。



すかさずEXボムを入力。相手はまず対応できない。



相手がおとなしくしてればそのまま吸える。



しゃがみ小パンチからレバー一回転＋P3つ押しの複合入力。



リバーサルライジングドラゴンも怖くない。

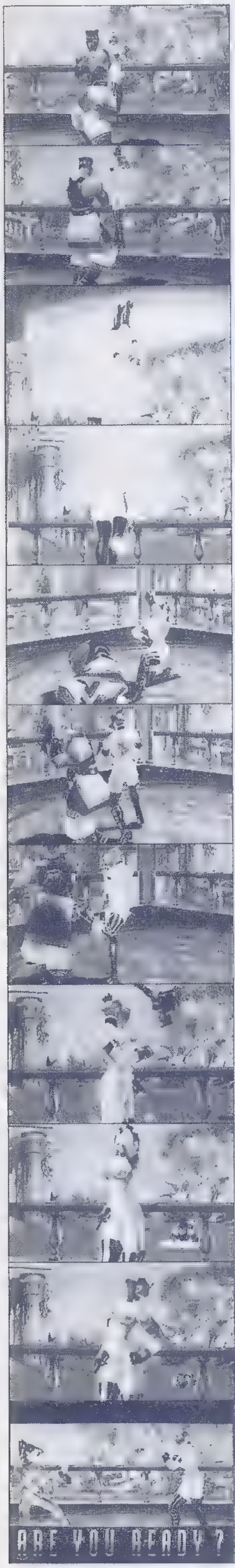
・EXラリアット（➡⬇⬊＋P）・EXスクラップ（⬅⬇⬋＋K）・EXスネーク（PPP）・EXボム（レバー1回転＋P）・EXブレス（⬇⬊➡＋K）・ラ・ケプラータ（空中で⬇＋大K）・グラビトン（空中で⬆以外＋中Por大P）・ローリングエルボー（⬅＋大P）・EXトラップ（PK）・EXプレス（2回転＋P）・EXTL（⬇⬊➡⬇⬊➡＋P）

CPU戦を楽しもう

あいつらを倒せ!

ウオッス。みんなレイヤーやってる?このファイティングレイヤーはCPU戦（いわゆる、コンピューター戦だな）が凝っていて、いろいろなフィーチャーが用意されているのは知っているな。そう、前号で紹介したランスナイトや鳥、虎、鮫といった動物シリーズなどだ。

今回もCPU戦の続き、動物シリーズの後に出現する中ボスと、隠しフィーチャーの乱入キャラを紹介しよう。



乱入キャラを倒せ!

CPU戦を普通にプレイしていると、出現しないキャラがいることに気がついただろうか?アリカゲームにはお馴染みのブレアとアレンである。

ブレア、アレンとCPU戦で闘うには、闘いの最中にある条件を満たさなければならないのだ。その条件とは、次の通りである。

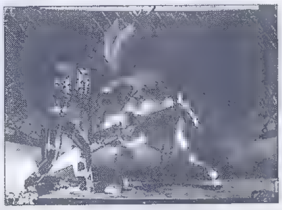
CPUブレア乱入条件

ステージ3に登場するランスナイトの攻撃を6回ガードする。6回ガード直後にブレアの笑い声が聞こえたら条件成立。ランスナイトを倒せばステージ4で乱入（ただしブレア使用時には出現不可）。

CPUアレン乱入条件

ランスナイト撃破後のステージ4（失敗不可）でスーパーイリューションを使わずに、4回バレッジブロウをヒットさせる。アレンの声が聞こえたら条件成立。ステージをクリアすればステージ5で乱入（アレン使用時不可）。

ランスナイトは、攻撃をガードした直後にカウンターで攻撃を入れて、よろめかすパターンを使えば問題ないだろう。乱入キャラは強敵だぞ。



この攻撃以外は、しゃがみガードで問題なし。ガードして、カウンターを当てていこう。

グラサンボクサージョー・フェンディ

鳥を撃破後に現われるのは、サングラスの似合うボクサー、ジョー。軽快なフットワークと強烈なパンチ、時折見せる反則技が特徴だ。

注意してほしいのは、ガードしながら前進できるダッキング。ダッキングで強引に近づき、攻撃を仕掛けてくるぞ。

簡単な攻略法としてはジャンプで攻め、ダッキングでガードされたら着地で投げる方法。これで勝てるはずだ。



ガードしながら近づいてくる、ダッキングには注意。



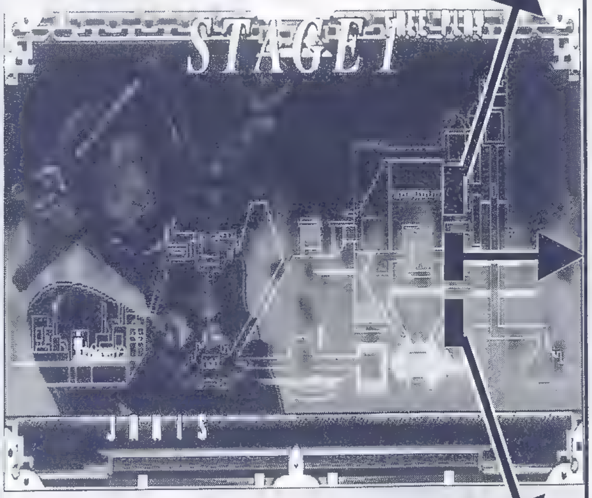
トゲトゲグローブも隠し持っている!反則技が多いぞ。

機械化軍人プレストン・エージャックス

虎ステージの後に現れるのは、半機械化した怪しい軍人、エージャックス。隠し持った鋼鉄ワイヤーと爆弾を使って攻撃してくる、非常に危険な男だ。

危険なのは、ワイヤーを使った攻撃の数々。地を這う飛び道具はヒットすると引き寄せられ、痛い連続技を入れられてしまう。見たらジャンプで跳び込んでいこう。

もうひとつ、ガードにしか見えないワイヤー攻撃がある。これは攻撃を出すと、反応して出してくる鉄壁の防御。こちらの攻撃が当たる前に、ワイヤーがヒットしてしまうのだ。これには、リーチのある下段攻撃で攻めてみよう。ワイヤーを無視して当てることができるぞ。





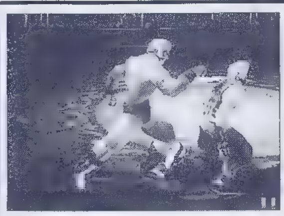
バレッジブロウが当たると、爆弾をセットされるのだ。

これが本格派レスラーだ!クレメンス・クライバー

鮫を撃破し出現するのは眼帯をしたプロレスラー、クライバー。エクソダスのようなインチキ技は使わない、本格的なレスラーだ。

レスラーだけあって、投げ技が強烈。ヘタに地上戦を挑むと、ことごとく投げられてしまうぞ。やはり投げを避けるならば、ジャンプから攻めていくのが得策。

バレッジブロウの投げを受けたら、緊急回避を迷わず使っていこう。



ロープに振る投げもある。なんかプロレスゲームみたいだぞ。



投げ技はどれも強力だ。緊急回避の用意をしておこう。

日報アシュラ

ASURA BLADE SWORD OF DYNASTY

第1号

発行 平成11年1月30日

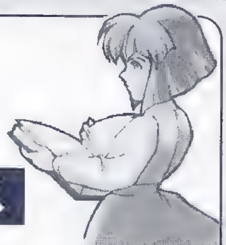
構成・神保町アシュラコマンドー

戦慄！必殺技コマンド公開！

おお見よ数多の民草よ！古来より求められて止まなかったアシュラブレード完全技表、今ここに公開するじょ。

ちなみに、各必殺技はコマンド入力後任意のボタン同時押しで出せば、パワーアップさせることが可能だ！マジックゲージを1つ消費するがね。

アリス

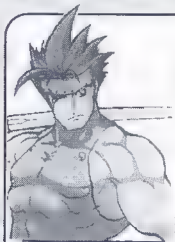


ハロースカル	↓↘→+○	
スカルフィールド	↓↙←+○	
スカルアッパー	→↓↘+○	
◎メテオスカル	↓↘→↓↘→+○	

その手の輩は避けて通れんキャラだが、必殺技が少ない上に武器飛ばしも無い。多段ジャンプとブーストのフォローをうまく使って立ち回ろう。

○印の付いている技は、武器無し時でも出せます。

ヤシャオウ



往生(おうじょう)	↓↘→+○	
獄門(ごくもん)	→↓↘+○	
凶極(きょうごく)	↓↙←+○	○
くない投げ(武器なしのみ)	↓↘→+○	
◎鎖羅曼蛇(さらまんだ)	↓↘→↓↘→+○	
◎罵瑠燗(ばるかん)(武器なしのみ)	↓↘→↓↘→+○	
◎阿修羅(あしゅら)	→↓↘→↓↘+○	

インストに載ってない技が「罵瑠燗」、「阿修羅」の2つ。武器無し時にはわりと性能が変わるので、遠距離戦モードに入りたいときは武器を捨てよう。

ゴート



バスターハンマー	↓↘→+○	○
アイアンレイジ	→↓↘+○	
ゴートゥーヘル	↓↙←+○	
◎バーサクレイド	↓↘→↓↘→+○	
ペティエンスハンマー(武器なしのみ)	↓↙←↓↙←+○	

武器無し時にのみ出せるマジックブレイクが「ペティエンスハンマー」だ。
ここぞとばかりのガード不能技なのだが、なにぶん出るのが遅い。

フーティー



岩砕拳(がんさいけん)	↓↘→+○
連閃蹴(れんせんしゅう)	→↓↘+○
旋疾靠(せんしっこう)	→↘↓↙←+○
槍斬脚(そうざんきゃく)(空中で)	↓↙←+○
◎奥義・天鳳連舞拳(おうぎ・てんほうれんぶけん)	↓↘→↓↘←+○
◎奥義・天鳳風輪脚(おうぎ・てんほうふうりんきゃく)	↓↙←↓↙←+○

一発目がヒットすると自動連続技になる「旋疾靠」、多段ヒット技の「奥義・天鳳風輪脚」がインストに載ってない技。天鳳～のほうが吹っ飛ばし後拾いやすいか。

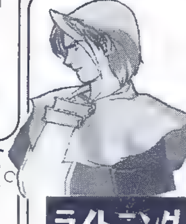
ザンビー



ポイズンスピット	↓↘→+○	○
ダークネイル	↓↙←+○	
ヘルスライト(武器なしのみ)	↓↙←+○	
ドリル-B(空中で)	↓+○強	
◎マッドクロウ	↓↘→↓↘→+○	
◎スピットパラダイス(武器なしのみ)	↓↘→↓↘→+○	

武器ナシで出せる「スピットパラダイス」は削りにゃ最適。「ポイズンスピット」はボタンによる投射角度の違いを押さえておこう。

ライトニング



ウィングエッジ	←ため→+○	○
ライジングスラッシュ	↓ため↑+○	○
ダブルゼータ	↓↙←+○	
スナップウェイブ	→+○中	
◎サンダーボルト	↓↘→↓↘→+○	

このゲームでは異端とも言える「溜め」技を持つライトニング。二本の剣を持っているため、一本捨てても大丈夫。武器無しでもやることはほぼ同じ。

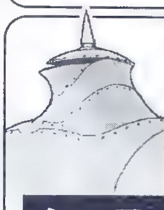
ローズマリー



エビルハーケン	↓↘→+○
デモンレイザー	→↓↘+○
ローゼズフェイク	↓↙←+○
◎メルフィスト ファースト	↓↘→↓↘→+○
◎メルフィスト セカンド	↓↙←↓↙←+○

「メルフィスト・セカンド」のほうはインストに載ってない悪魔召喚技。地上、空中ともに使えすぎる「エビルハーケン」を主戦力に据えてりゃ安泰か。

タロス



デス・ナックル	→+○強
アイビーム	→↓↘+○
ニードルチャージ	↓↙←+○
クロノスドライバー(空中で)	↓↘→+○
◎インビシブルソード	↓↘→↓↘→+○

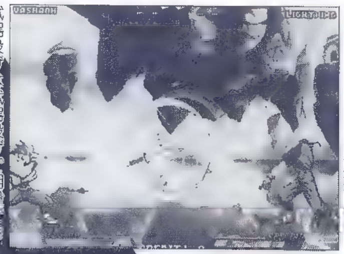
デス・ナックルは遠距離牽制のお伴に。当たり判定が大きい吹っ飛ばし攻撃は跳び込みにも使えるので、遠慮せんで使おう。

武器投げ入門

ボタン3つ同時押しで、自分の武器を投げつける「武器投げ」というアクションを取ることができるのだが、実はキャラによって取れる行動は様々なのだ。

実際に武器を投げるのはヤシャオウ、ゴート、ライトニング、ザンビーの4人。ちなみに武器投げをガードさせても体力を削れる。

アリス、ローズマリーは中段攻撃、フーティは相手をすりぬける前方ダッシュ、タロスはリーチのある攻撃だ。



武器投げは武器投げで相殺できるのさ。

痛快まんが ヤシャオウくん 第87回





完 長い間御愛読ありがとう御座居ました

荒くれコラム 我が往くは阿修羅道 第1回●地獄の底のアシュブレ

語り手・MMY

小雨降る12月のはじめ、編集部の片隅で、戦場を駆け回っていた頃の思い出を肴にスコッチをやっていると、アシュブレメイン担当である田渕健康が静かに発言した。

「アシュブレ1色1ページで攻略だ」

「ハッ、冗談はほどほどにしろよ。前号紹介したばかりだぜ。今号から8ページで…」

田渕は視線を合わせようとしない…。うつむいたまま沈黙し、握られた拳からは血が滴っている。

「北裏!!」

俺は編集担当であるマッスル北裏に飛び掛かり、殺人的な右腕を振り上げる。しかし奴は抵抗せず「編集部の意向です」と発した。よく見れば涙の跡が…。こいつもアシュブレ馬鹿か…。

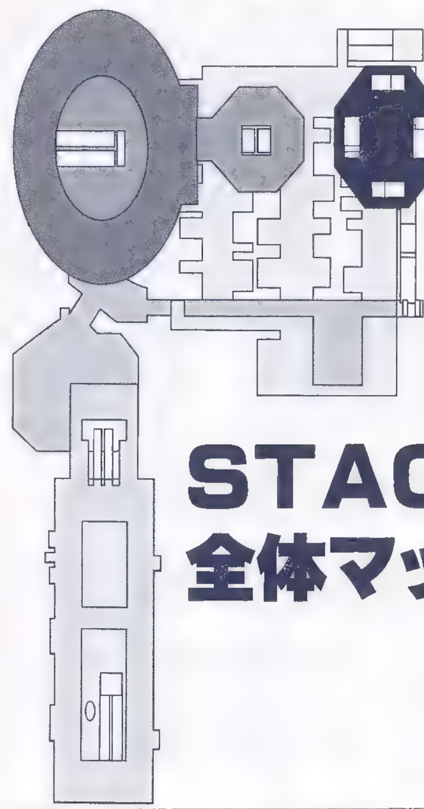
やってやろうじゃねえか、この地獄の底で！必ずここから這い上がってみせるぜ！

つーことで、1色1ページでも頑張るぞー！

目指せ1コインクリア!!

SPIKEOUT™

DIGITAL BATTLE ONLINE



STAGE2 全体マップ

今回はステージ2の表ルートに沿って、各エリアのボスを個別に攻略していこう！

担当：神保町スパイカーズ

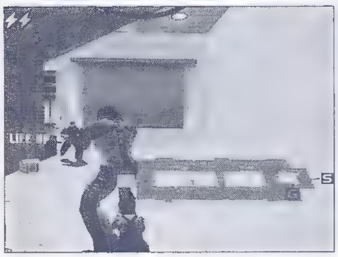
「表」と「裏」でエリア構成が変化！

ステージ2の具体的な地形などを使ったボス攻略に入っていく前に、分岐ルートについての説明をしておこう。

まず、ステージ1-2にある隠し（下水道）ルートを選択していない場合。仮にこれを「表」ルートとして見ると、隠しルートを通ってきた場合が「裏」ルートになる。しかし、分岐点がそれぞれに存在しているため、ステージ2は計4種類のルートがある。

さて、どちらの場合でもエリア4が分岐点で、比較的クリアが楽なのは表ルートの場合、右側のゲート（表Aルート）。裏ルートは左側のゲート（裏Aルート）がエリア数も少なく楽なので、自信がない限りはこちらを選ぼう。

ステージ2 隠しアイテム一覧



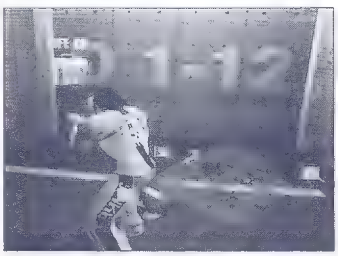
意外と気づかないけどエスカレーターの裏にライフ回復小

ステージ2で回復アイテムが隠されているエリアは全部で4カ所。表ルート・エリア2と表Bルート・エリア7のエスカレーター裏にはそれぞれライフ回復の小が見えないようにおいてある。また、表Aルート・エリア8はエスカレーターの上、空中にライフ回復の大が設置されている。



ここから走ってジャンプすれば取れるけど実はかなり難しい…

最後のひとつは表Bルートになる地下駐車場。スタート地点から見て一番奥の列にライフ回復の大が置いてあるが、裏ルートで地下駐車場へと来た場合（裏Bルート・エリア5）は違うマップに作り替えられているため、ライフ回復の大が置かれていないので勘違いしないように…。

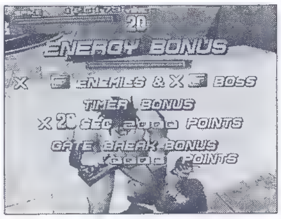


壁にDと書かれた列にライフ回復大が置いてあるので忘れずに

アイテム補足説明

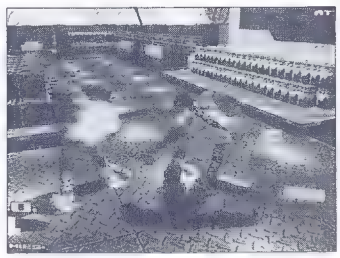
特定の敵を倒すことで出現する様々なアイテム類。いままでにもその効果や出現ポイントなど…といったことについて説明してきたが、それらと合わせて覚えてもらいたいことが実はいくつかある。

まず、初めに知っておいてもらいたいのが「スペシャルアタック・アイテム」の回復システムについてがそれ。



エリアやステージをクリアして回復するので使わないのはもったいない。

アイテムとして入手する以外でも、エリアやステージをクリアした時点でストック数が回復。具体的にはエリアのクリアで1回、ステージをクリアすれば3回分ストック数が回復してくれる。平均的に見て1エリアで2個は出現することを考えても、1エリア内で2～3回は使っていかないと損をすることになる。



日本刀?以外の武器であれば投げて地面に落ちたところを…、

また、ライフ回復とSPアタックのアイテムに限っていえば、**入手直後にキャラの身体が黄色く光っている間は完全無敵状態。**特にボス戦などで敵の攻撃を無視して掴みにいけるのは大きなメリットなので、覚えておいて損はない。

ちなみに武器は地面に落ちた直後であれば、消える前に再度拾い上げることもできる。



もう一回拾い上げて再度投げつけるなんてこともできたりする

デパートをメチャクチャにしよう

ステージ2（表ルート）完全攻略

ここまできたならもうこれだけのアドバイスで活路が見いだせるだろう。

ボスのタイプ

A：一定時間無敵

B：起きあがり無敵無し

C：SPアタックを使う

※各タイプに対する対処は前号を参照

2-1 モール3F

デパート内で出てくるザコは基本的にそこまで強くはないが、気を付けなくてはいけない敵が2種類存在する。

それは、ドスを持った背の高い奴（通称：ヤーさん）と、背広を着た禿デブ（通称：デブ）である。

ヤーさんはたまに発狂してドスを連続して振り回してくる。反応してすぐにSPアタックを使わないと大ダメージを受けてしまうぞ。

デブは重いので投げるときにレバーニュートラルの投げか背後ジャンプ投げにしないと逆にダメージを受けてしまうので覚えておこう。

BOSS 金吾郎 TYPE A

開幕でやや離れた位置に出現するヤーさんを先に始末すると楽。金吾郎のドスアタック（光るとくる）には注意。

2-2 モール2F

道中のザコの数が多いが、耐久力がないので、背後ジャンプ投げでどんどん倒していこう。囲まれたらとりあえずB+Cの下段攻撃でダウンさせていくといい。

ちなみにスタート地点のエスカレーターの裏には体力回復（小）が落ちているぞ。

BOSS レミー TYPE A

周りにいる体の細いザコは特にたいした攻撃はないが、数がやや多いので摑んでいる最中に他の奴から攻撃をくらう可能性がある。したがって、背後ジャンプ投げで近くの敵をなるべく巻き込むように方向を指定していこう。

ボスのレミーも特に注意する攻撃はない。ダメージもそれほど高くはないので、ビートから摑んで背後ジャンプ投げをしていけば問題ない。

2-3 モール1F

ここのザコも耐久力が少ないので、基本的に2-2と対処はかわらない。地形が変化に富んでいるので、うまく利用して背後を取られないようにするといいだろう。

また、高低差の関係で自分よりやや低い位置にいる相手に対してビートがスカることがあるので注意したい。中央の水辺付近でこういったことが起きやすい。覚えておこう。

BOSS オズワルド TYPE A

ザコ、ボス共に楽ではあるが、道中と一緒で水辺付近はビートのスカりが起きやすい。なるべく端で戦うといい。

ボスはかなり気持ちの悪い投げをしてくるので一見の価値有りだが、なんとビート連打しているだけで勝ててしまう異常な弱さ。下手に投げを使うよりも安定するぞ。

2-4 エントランス

ここからザコが異常に強くなるので、背後ジャンプ投げと地形を利用して一体ずつ速攻で倒すのが重要。4本ある柱の影で戦っていこう。

ザコの中で、うぐいす色のズボンはデブと同類なので投げるときは注意すること。

BOSS 王 TYPE C

こいつは最初にボスとザコを分断できると楽になる。

自動ドアを開けたら、そのまま先には行かずにドアとドアの間で左に寄って、ボスのいるほうを向こう。するとボスが先頭になって近寄ってくるので、ボスが見えるぐらいで元のドアを開けてすぐに逃げよう。これでボスだけがこっちにくれば成功だ。

王はVFのラウに似た攻撃をしてくる。斜下P→斜下P→斜下PPKという行動をするので、最後のKまでSを押しつつ後退してスカし、すぐに近づいて投げよう。基本はこの斜下PPKのスカり待ち。

一度ダウンさせたら近付いてSPアタックを出させ、これもすかして投げに行こう。

BOSSの誘導法



王が終わるとゲートが2つ、右と正面にあり、ルートが分岐することになるぞ。

ステージ2（表ルート）分岐後 右ルート

2-5 CDショップ

この面はスポーツ系のザコが相手。特に変わった動きはないものの、地形が狭くて敵が密集しやすいので囲まれやすい。スタート地点の細い通路で戦うときは、LV4のスーパーチャージ攻撃を使うと効果的。広いところでは、棚を利用していけば各個撃破が可能。どちらにしても道中は簡単だろう。

BOSS ホーマー TYPE C(B)

とにかく狭い地形でウジャりといるザコが面倒。棚を利用しつつどんどん投げていくのだが、このときに体力回復したいのなら黄色いズボンのキャッチャーを優先していこう。ザコの中で少し嫌なのが赤いズボンのバッター。投げコンボを使ってくるので、早めに倒しておきたい。

ボスだけになればこっちのもの。ホーマーの各攻撃は、いずれも隙が大きいのでスカして投げが超安定。主な攻撃は、振りかぶってからの殴り、337拍子でのパンチ連打、足払いなど。起きあがりも3回1セットの万歳攻撃を誘えるぞ。この万歳攻撃は、一応攻撃と攻撃の間に隙があるので、LV3のチャージ攻撃を狙うことも可能。まあただの大道芸だが…。

2-6 地下駐車場

マップが広く、タイムオーバーの危険がある地下駐車場。

ザコは一見ステージ1の最初のほうと同類だが、こっちのほうが数段強い（反応がいい）ので一体ずつ相手にしていくのが重要。一対一のときはビート2発から摑みにいくよりもビート連打のほうが安全なのを覚えておこう。

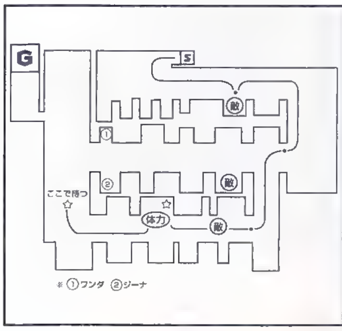
最後のザコは泳がしてボスの出現位置の近くに行ってから倒していこう。

BOSS ワンダ TYPE B ジーナ B

左の図の位置にいれば、最初にワンダ（小さいほう）がこちらに向かってくる。出現時にワンダの顔が見えるところで待とう。そしてワンダを倒したあとでジーナを相手にしていく。ジーナ側にいるザコが体力回復とSPを持っているぞ。

この2体のボスは攻撃が速いので、スカし待ちをするよりもビート2発から強引に摑みに行ったほうがいい。起きあがりに無敵がないので、そのままハメ殺そう。

地下駐車場進行ルート



STAGE 2 ルート 表正面

2-5 おもちゃ売場

玩具の棚が並んだ四角いエリアで、ザコ敵は2-4と同じく中華系。ここのザコは近づかない限り攻撃してこないので、地形が入り組んでいるぶん2-4よりも戦いやすい。入り口以外の3つのコーナーに順番に固まって出現する。

敵の塊をLV4チャージで吹っ飛ばし、もれたザコを掴んで数を減らしていこう。棚や柱も壁として利用できる。致命傷は受けにくいが、この面からライフの回復量が少なくなるので慎重に。SPアタックも無駄打ちは避けたい。

BOSS 神龍 TYPE A

普通にザコを倒していくと、ボスが出現する扉と対角線のコーナーで戦闘が終わるはず。中央のカウンターへ行くとザコが1体走ってくるので確実に倒しておこう。あとはなるべくボスと自分の間に棚を挟むようにして残りのザコを潰していく。ここはザコが3体しかいないので、一緒に戦ってもあまり問題はない。

神龍は馬歩衝靠からの修羅覇王靠華山や心意把など、アキラを思わせる攻撃をメインに仕掛けてくるが、基本はこれまでと一緒。掴むきっかけとしてすかす技は修羅覇王、連環腿、裡門↓猛虎など。

2-6 メリーゴーラウンド

円形のエリアで地面が回転しているため間合いを計りにくい。ザコはステージ1-2などのジャンパー&ジーンズ系だが、投げもよく使ってくる。少しずつ出現するので確実に倒していこう。

フロアは外側に行くほど回転が速く、4層に分かれた地形の継ぎ目では掴みがすぐに外れることがある。なるべく内側で戦うように意識しよう。ザコが少なくなってきたらボスに備え、エスカレーターの昇降口近くに誘導して倒す。

BOSS デューク TYPE A

デュークが出現したらエスカレーター右側（下り）の入り口で中に誘い込む。ザコがきたら掴んで下に投げ、トドメを刺したら再び誘いにいく。

うまく誘えたらとりあえず下に投げる。失敗してもダウン中にエスカレーターが下まで運んでくれるだろう。

ここからはSで下を向きつつレバーで間合いを調整し、LV4チャージを放つだけ。一度当てたらLV3はめ同様、ボスの起き上がりモーションを見てため始めるようにしよう。ザコが突然降ってくるなどしてパターンが崩れたら迷わずSPアタック。ホワイト以外はガリガリ当たってそれだけでいいダメージになる。

ライフザコが来るかは運だが、この方法はかなり安定するので割り切ってしまおう。

下にいるのがデュークだけならLV3チャージでもOK。だが、きっちり正面から掴まないと外れやすいので注意。

2-7 エスカレーター下

中央にエスカレーター（入れない）のある正方形の小さなエリア。ここのザコはタンクトップの黒人、マスクをしたキャッチャー、ユニフォームを着たバッターなどのスポーツ系。全般的に手数が多く、中でもキャッチャーと緑小僧は下段技を多用するので厄介。幸いこの面のザコは体力が少なく、また通路も狭いので、角で待ち伏せしてチャージLV4を繰り返すのが有効だ。スパイクかホワイトならば、黄金基本パターンのワンツー↓掴みも活用していこう。

エスカレーターの影には小ライフがあるので忘れずに。

BOSS カルロス TYPE C

エスカレーター前のエレベーターからザコを引き連れて出現。固まっているうちにLV4チャージで先手を取る。手近なザコを投げる際、カルロスが近くにいなければバッター優先で巻き込もう。こいつのバット殴りや突き刺し↓背面取りは最悪だ。ダメージよりも状況が一変するのが痛い。アイテム持ちは小僧2人。通路をぐるぐる回りながらLV4チャージやB+C連携で気長に戦うのも手。

カルロスとの戦い方は右ルート2-5のホーマーとほぼ同じ。起き上がり後無敵時間があるが、SPアタックを使ってくるのであまり関係ない。

すかし待ちする技がホーマーほど大振りではないので見極め重要。ローキックで終わる多段技や、ディレイ気味の2段パンチなどを出してくる。

2-8 スポーツショップ

2-7よりもひとまわり大きいエリアで、下に向かった大きめのエスカレーターが中央にあり出入りが可能。

ザコの構成は2-7と同じだが、アルゴリズムが格段によくなっている。この面から急に強敵になるのがキャッチャー。投げ技を多用し、掴まれたらまず外せない。ダウンするWローキックも姿勢が低くいやらしいので、最優先で倒しにいくようにしよう。

スタートしたらエスカレーターを駆け上がり、左回りに進むと右のザコ2人がエスカレーターに落ちる。このエリアのジェネレーターは2つあるが、落ちたザコを倒すと右側からもザコが出てくるので、残したまま左サイドのザコをまず全滅させよう。

続いて下のザコ→右側のザコと倒していくとボス前最後のラッシュ。バッターがその合図。LV3チャージで気絶させて放っておき、直後来る白髪を掴んで逆サイから走ってくるザコを巻き込む形で投げつける。ここでの優先順位は①キャッチャー、②バッター&ラケット黒人の順。危ないときは素直にSPアタックを使うのも忘れずに。ここのザコ群が最後の1人になったら、左のジェネレーターそばに行ってから倒そう。ここがボスの出現ポイントだ。

BOSS ホーマー TYPE C

ボスそのものは右ルート2-5のホーマーと同じなのでそちらを参照してほしい。だがこのエリアはとりまきのほうが問題。ザコはキャッチャー2人と黒人で計3人。アイテムはキャッチャーがそれぞれ持っているが、ここのキャッチャーは最初の2人を含めて6人まで補充される。

このボス戦ではいい場所がある。ボスの出てくるジェネレーターを左側とすると、右側のジェネレーターから少し奥へ行った場所で戦おう。

ここで戦えば、追加されたキャッチャーは下に落ちていき、エスカレーターの底にはまってしまう。

このボスが強いのは何よりもキャッチャーなので、これでだいぶ楽になるはずだ。

余談だが、このエリアでは設置物としてバットが32本、テニスラケットが12本あるのをご存じだろうか。特に役立つわけではないが、敵に次々と投げつけてみるのも面白い。

隠しライフをGETせよ！ポイントは助走と向き

この面の隠しライフは空中に浮かんでいて、ダッシュジャンプで取らなくてはならない。オススメは写真の位置から。タイム表示にライフが重なるように微調整し、正確に正面を向いてダッシュジャンプだ。踏み切りは心持ち早め。2本の棒には判定がないので騙されないように。



タイム表示にライフを合わせてダッシュ。引きつけ過ぎると落ちるぞ。

正面ルート 2-9 右ルート 2-7 エントランス

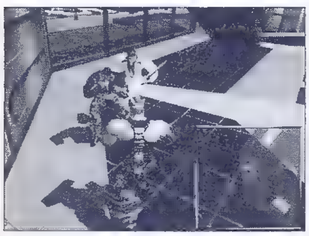
ステージ2の最終エリア。ここは「く」の字の階段が交差するように上に続く立体構造。ルートによってザコのパターンやライフ&SPアタックの出方に差があるが、基本方針は一緒。

まず最初は一番下の階で階段の下に入るのがポイント。次にスタートボタンでマップを垂直視点に切り換える。すると上のフロアの敵が▲で表示されるので、これを見つつ中央のソニック像の縁のくぼみで待つとザコが落ちてくる。このときたくさん来ないように、▲が自分に重なったらすぐに階段下へ後退して少しずつ倒していこう。

BOSS 竜二

自動ドア横の階段下で待ち、極道連中が乱入してきたら横にずれて顔を出してやる。すると先頭の竜二がこちらに走り込んでくるので、それを確認したらすぐに階段下に引っ込むと、後続のザコはみんな階段を昇っていってしまう。

こうなればクリアも同然。戦闘スペースが少し狭いがザコも少なくかなり楽に戦える。



MAPを見つつ、竜二が入ってきたら横に出ておびき出す。

特殊な連続技の入力方法とクラッシュ攻略の二本立て。冬のやり込みで差を開け！

THE KING OF FIGHTERS '98 DREAM MATCH NEVER ENDS

今号は予想外!?

人外の動きでスピーディーに連続技を入れてくる人は、けっこう決め打ちだったりするものだ。

担当：はまー

特殊な連続技入力法指南

去年もやったような気がする…!?

覚えやすく確実に！

発売から半年前後が経とうとしているKOF98だが、いまだにやり込んでいる人は多い。やはり「対戦格闘」なだけに、一定レベル以上の対戦相手が確実にいるゲームは、日に日に進化していくからやめられないものだ。

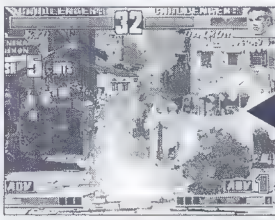
ただ、やり込みの度合いでは決して負けないはずなのに、どうしてもまわりとのレベルの差を感じてしまう人もいるだろう。なかでも原因として「頭で考えているとおりに手が動かない」と思っている人は、ある種の「あきらめ」を抱いていることが多い。しかし、ここまできて可能性を1つずつ自ら消してしまうのは、ハッキリ言ってかなりもったいない。ちょっとしたことで見違えるように安定して入るようになったりすることもあるので、そういった可能性のある連続技をピックアップして解説してみよう。

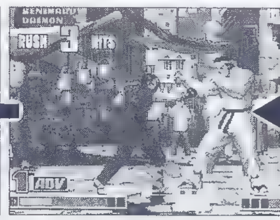
京

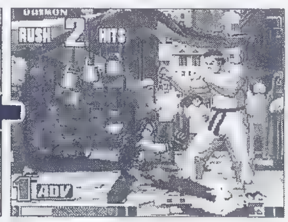
●屈みB×2→遠立ちA→無式

実戦では、相手の起き上がり（R.E.D.Kick→前転などで裏側に回ればなおベター）やスカしジャンプから狙う。ジャンプ攻撃からいく場合は屈みBを1発減らすことになるが、いずれにせよ何とか2発以内にヒット確認できるように集中したい。屈みBで2ヒットを見たら、相手が立ってくらっているかしゃがんでくらっているかに重点をおいて判断する。

立ちくらいのばあいは、屈みB×2と同じテンポで⬇⬊➡⬇⬊➡Aを入力し、ボタンを押しっぱなしにする。すると、自動で「屈みB→連打キャンセル遠立ちA→キャンセル無式」が出てくれる。


無式の威力は絶大。七拾五式改・大蛇薙よりも優先しよう。


屈みBにはキャンセル不可。⬇⬊➡A⬇⬊➡でも必殺技が爆発しない。


無式のことを考えるなら、屈みBはレバー⬋か⬇で出そう。

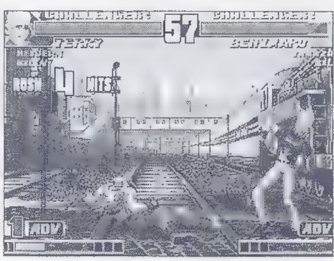
しゃがみくらいの場合は、遠立ちAが一部のキャラにしか当たらないので、屈みA・⬊Dに切り換える。屈みAから素早く入力して無式が出せればベストなのだが、荒咬みや鬼焼きに化けて逆に反撃されてしまう人は、この2つを使い分けていくといい。

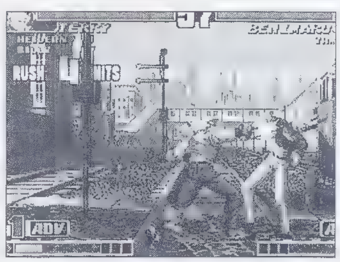
テリー（裏）

●近立ちC（×2）・➡A（×2）→強ファイヤーキック→強ライジングタックル

威力的には「近立ちC（×2）→⬋C→…」といくのがベストなのだが、⬋Cの入力タイミングが難しく、実戦のなかで正確にこなしていくのはかなり厳しい。また、➡Aには「間合いを離すことで強ファイヤーキックの到着を遅らせ、タメ時間を稼ぐ」「ヒット確認のための時間稼ぎ」という役割があるので、個人的にはこちらをオススメする。

ファイヤーキック後に気をつけたいのが、レバーを➡⬋⬇⬋と入れてしまうこと。⬋⬇⬋の間は、実際には下タメができていないので、レバーは完全に1方向で止めるように心がけよう。


➡Aで離していれば、視認してからタメ始めてもOK。


⬅⬋⬇⬋➡⬋D押しっぱなしではファイヤーが出ないので注意。

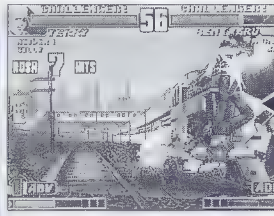
レオナ

垂直ジャンプD・強Vスラッシャー

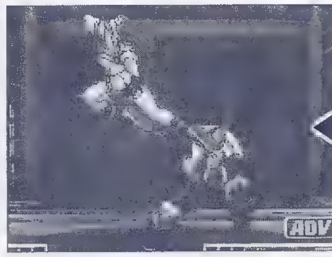
中段からの強力な連続技だが、97に比べると、実用にはかなり問題があると言わざるを得ない。というのも、98では垂直小ジャンプと垂直ノーマルジャンプで技が変わってしまったので、入力がキツいうえに当たらないキャラが増えてしまったからだ。

それでも使うとなると、
①⬇⬊➡の後ニュートラルに
②⬆入れっぱなしと同時にD
③垂直ジャンプDがヒットすると同時に⬇⬋⬅C押しっぱなし

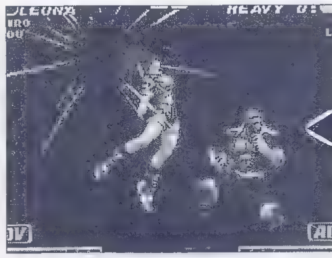
という流れになる。難しいのは、⬇⬊➡の後に⬆が入ってはいけないということと、⬆+Dの後にすぐ⬇へ入れると違う技になってしまうことの2点。コマンド受け付け時間の関係で出ないことも多く、タイミングを体で覚えるのはかなり長い道のりになりそうだ。


キャンセル強ライジングは、焦って早く入力しないことが肝心。


屈みBの硬直中などに⬇⬊➡が入れられればベスト。



意識してレバーを中立に戻してから、➡+Dを入力。



➡⬊⬇⬋⬅と入力すると、コマンド受付時間を過ぎてしまう。

キム

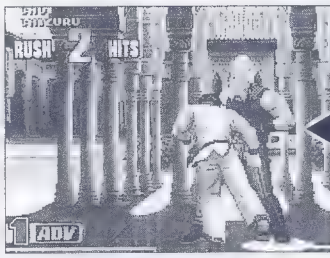
●近立ちC（×1）→覇気脚・鳳凰脚

近立ちCの1発目はキャンセル受け付け時間が一瞬なので、⬇+C→ニュートラル→⬇+Bぐらいの感覚でちょうどいいはず。鳳凰脚は⬇⬋⬅+Bでも出ることを考えると、総合的には、「⬇+C→ニュートラル→⬇+B→⬋⬅➡B押しっぱなし」となる。

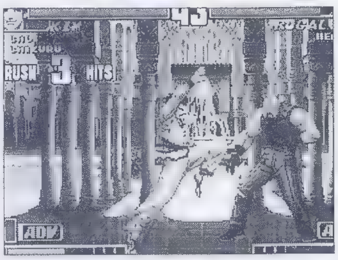
ただ、覇気脚・鳳凰脚よりも➡A→空中鳳凰脚のほうが威力が高いため、あまり実戦的ではないのが残念（ゲージストックがない時の特殊な連続技には使えるが…）。



ボタンを押してから通常技が出るまでに60分の3秒かかる



覇気脚は、最後さえ⬇で止めれば⬇⬊➡⬊⬇Bなどでも出せる。



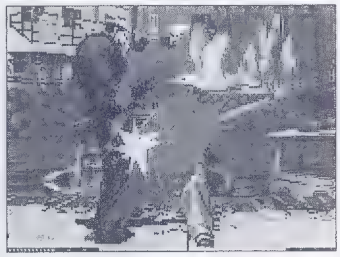
鳳凰脚は、覇気脚中に入力してボタン押しっぱなしで出そう。

山崎

●砂かけ→蛇使いキャンセル→（少し歩いて）近立ちC→弱裁きの匕首

これも難しい連続技。ただし、ある程度楽になるポイントはある。

蛇使いキャンセルをスムーズに行うには、⬇⬋⬅C入力後にすぐDを押しっぱなしにすればOK。硬直中にレバーを前にいれておけば、最速で動くことができる。



砂かけ中に⬇⬋⬅C+D押しっぱなし→➡入れっぱなしでOK。



すると、勝手に最速でキャンセルがかかる。

ただ、歩いて近立ちCを当てられるのは一部のキャラのみなので、全キャラに決めたいのであればダッシュする必要がある（アドヴァンスト限定ということになる）。ところがD押しっぱなしではダッシュできないので、蛇キャンセルを確認したらすぐにボタンから手を離し、硬直中に1回➡、蛇キャンセル終了直後にもう1回➡……と、かなり面倒な操作をしなければならない。

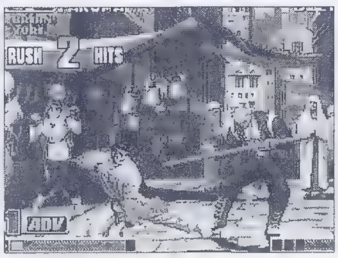
タクマ

●屈みB×1～3→➡A→弱龍虎乱舞

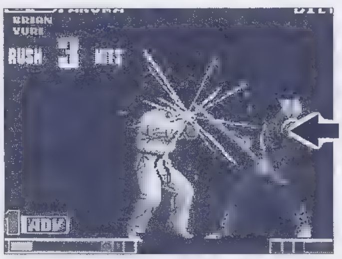
実戦では、屈みBは2発がせいぜいといったところ。まずは常に2発固定で練習したほうがいいだろう。

屈みB×2のつなぎは若干遅め。対して屈みB→➡Aはキャンセルなので、かなり早い。最初の難関はこのテンポのズレだ。

また、屈みBの2発目はBボタンを押しっぱなしにして➡Aを⬇⬊➡Aで出せば、弱飛燕疾風脚や虎煌拳が暴発することはなくなる。➡Aがヒットしたらすぐに⬇⬋⬅Aと入力するのだが、この時はボタンを離しておくように。



屈みB中は、ガードも考えるとレバー⬋にしておきたい。



B押しっぱなし→⬇⬊➡A→⬇⬋⬅Aは、かなり早めに入力しないと出ない。

アイツを倒ス!



クラッシュ 気絶させられないために…
二階堂紅丸
担当:FRS-N-O

リーチの長い遠立ちD対策も重要だ。

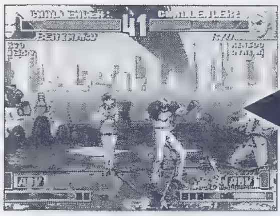
居合蹴りの連続技をくらうと…

紅丸戦で最も気をつけなくてはならないのは、「ジャンプ攻撃→通常技キャンセル居合蹴り」の連続技だ。KOFにしては痛くないほうに属するこの連続技の恐ろしいところは、その気絶値にある。

居合蹴りがらみの連続技をくらったあとは、ちょっとした打撃技をくらった程度で気絶する。そのためにこれ系の連続技をくらったあとは、気絶を恐れるあまりへたに動くことができなくなる。こうなったら、ますます紅丸側の思うツボ。居合蹴りがらみの連続技をくらうということは、さらなる悪循環を呼び寄せることを意味するのだ。



威力はたいしたことのない居合蹴り系の連続技だが…、

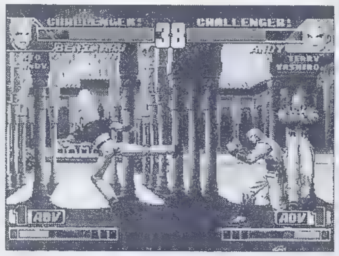


プラスアルファの攻撃ですぐに気絶させられてしまう。

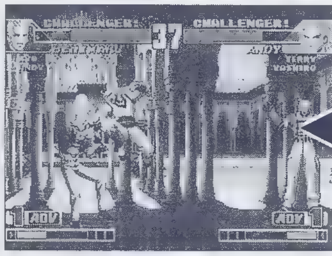
跳び込みに神経を集中!!

こういった状況を避けるには、まず「跳び込みを許さない」ことが大切。それでなくても紅丸には、ジャンプCというめくり技がある。紅丸側としても当然このめくりは狙ってくるため、跳び込みの比重がほかのキャラよりも多くなりがちだ。この意識を逆手に取って、紅丸の跳び込みに神経を集中しておくといい。自分のキャラで普段から使っている、跳び込み防止技や対空技うまく活用していこう。

紅丸を跳ばせないようにするのはもちろんのこと、紅丸に対して「ダメモトで適当に跳び込む」ことは避けるのも大切だ。紅丸には完全対空技があり、バレているとカウンターで大ダメージを受けることになるぞ。しかし、だからといって紅丸にまったく跳び込まないというわけにもいかない。紅丸は地上戦では、リーチに優れた立ちDを主軸としてくることが多い。そこで紅丸に跳び込むときは、立ちDが届かない位置からの中ジャンプを使っていこう。こうすれば、紅丸に立ちDをやたらとブン回させないように仕向けることもできて一挙両得だ。



要注意技のひとつ、遠立ちD。この技の上をいくように…、



中ジャンプで攻撃。これは立ちD対策にもなる。

紅丸は連続技でゴッソリ持っていくタイプのキャラではないが、甘くみていると気絶させられてしまうので決してあなどれない。しかし、攻撃力が低いだけにミスしても十分にカバーは効くので、焦らずにじっくり闘うことが重要だ。居合蹴りがらみの連続技には気をつけて、長期戦の構えで取り組もう。



クラッシュその2 投げから逃げろ!
ブルー・マリー
担当:MMY

とにかく怖いのは、投げによる一発。ジャンプ、緊急回避で逃げ回れ!

強烈な攻めはないもののコマンド投げあり、頼れる対空技ありで、なんとも闘いづらい相手であるブルー・マリー。強敵ではないが、負ける可能性は十分に秘めているので、対策しておいて損はないだろう。

投げ間合いから逃げろ

対マリー戦で注意しなければならないのは、コマンド投げのバックドロップ・リアルと超必殺技のM.タイフーンの2つ。とくに、超必殺技であるM.タイフーンは要注意である。投げ技を警戒するならば、近づかれたらジャンプで逃げる、が得策なのだがそういかない場合も多い。

投げを狙うパターンとしては、ダッシュ→前転→投げや、中ジャンプ→昇り強キック→スカシ投げなどが巷でよく見る戦法だ。

これらを回避するには、自分も前転、後転を使っていくのが安全だ(当然だが、アドヴァンスト限定)。マリー側は相手の行動を見てコマンド入力を止める可能性は少なく、たいてい決め打ちで入力してくるだろう。そうなれば、逆にマリー側にスキを作ることができるので、立場は逆転するはずだ。

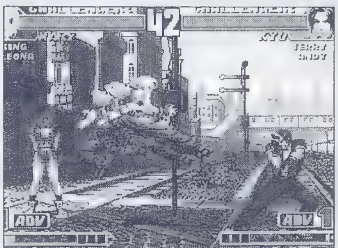
起き上がりは危険!

意外と危険なのが、起き上がりを攻める場合。マリーにパワーゲージがある状態ならば、さらに危険だ。

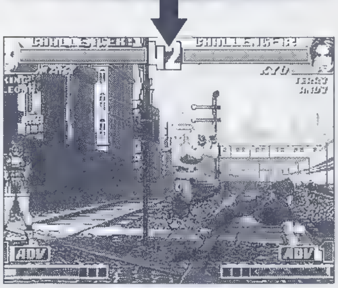
マリーの起き上がりに近づき攻めようとすれば、バックドロップ・リアルやM.タイフーンを狙われるであろう。投げ間合いで攻撃を重ねようなら、容赦無く投げがくる。

この投げを誘い、垂直ジャンプで攻めるのもひとつの戦法だが、マリー側にはM.ダイナマイトスウィングという強力な対空技も用意されている。

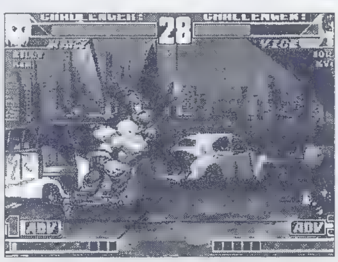
ここでマリー側との読み合いになる。垂直小ジャンプをタイミングよく重ねることができれば投げは回避でき、ダイナマイトスウィングは着地でガードすることができる場合もある。だが、安全にいくならばめくりを狙っていこう。



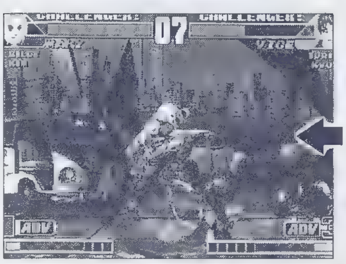
中ジャンプ→強キックを見たら…、



前転、後転で投げ間合いから離れよう。



起き上がり投げはジャンプで回避し…、



M.ダイナマイトスウィングをガードできれば完璧なのだが…。

ポリゴン餓狼の全キャラストーリーを紹介!



餓狼伝説 WILD AMBITION

温故知新?先祖返り?ストーリーを見る限り、「餓狼伝説」はリフレッシュされた印象を受ける。「餓狼伝説」第一作を思い出す各キャラクターのストーリーをおさらい(?)してみよう。



アンディ・ボガード

何を行動するにも、いつも一緒だった。目の前には常に大好きな兄さんの背中があり、それをいつも追っていた自分。でも今は違っていた。養父の仇討ちのため、一人修業の旅に出たテリーをやはり追うかのように、アンディは小柄な自分の体格にあった武術を求めて、単身日本へ渡り、骨法拳を習得した。いつからだろうか。そこに、兄テリーの背中はなかった…。

時は流れ約束の日、師匠に別れも告げず、一人目的の地へ急ぐアンディ。彼の心に去来するものとは、仇討ちなのか、それとも…。

不知火 舞

不知火流忍術の正統後継者としてこの世に生を受けた彼女は、幼少の頃から想像もつかぬほどの過酷な試練をこなしてきた。そして幾つもの季節が移り変わり、ついには奥義継承の証である「不知火の焔」をその身に纏うのであった。ある日、彼女は祖父・半蔵の弟子として厳しい修業に励む、青い瞳をした青年を知る。鬼気とした表情で、何かを乗り越えんとするその青年に、いつしか彼女は恋をしていた。そして修業を終えた青年が里を下りていく姿に彼女は、彼がこれより死地へ赴くのだと悟る。その夜、彼女は一族の掟を破り、独り不知火の里を後にするのであった。

ビリー・カーン

ギースに絶対的な忠誠心を持ち、棒術を使わせれば右に出るものがいないほどの実力者ビリー・カーン。その昔ギースの命令に従い自分の棒術に磨きをかけるべく東洋でも名を馳せる人物の門下となった。月日は流れビリーの技はさらに切れ味を増し、ついにはその師の命も奪ってしまうのであった。ギースがそうしたように…。

それ以来、彼の用いる棒は、血のように赤く染まっている。

ライデン

元々、子供好きのやさしい男であり、プロレスラー時代は正統派ヒーローとして子供たちに絶大な人気を誇っていた。しかし、タッグリーグの決勝戦でパートナーの裏切りにより、八百長行為の疑いをかけられ協会から追放されてしまう。

その後マスクを被り、極悪非道なストリートファイトを展開していたが、その乱暴なファイトがギースの目に留まり、雇われファイターとなった。

過去のキング・オブ・ザ・ファイターズで、ビリーに次ぐ優勝回数を誇っている。

テリー・ボガード

サウスタウンに悪の新興勢力が台頭してきた頃、ただ独りその勢力に立ち向かった男がいた。孤児であったテリーとアンディの養父である。幼かったテリーは、常に弱者を思いやる父と共に過ごす時間が一番幸せであった。しかし、そんな幸せな時間を、一瞬にして奪い去った男ギース・ハワード。衝撃に体が硬直し、ただ鼓動だけが張り裂けんばかりに高鳴っていく。ぐったりとした父が最期に遺した言葉「強くなれ…」涙の向こうで歪んだ、あの男の氷のような冷ややかな瞼を、彼はこの十年間ひとときも忘れることはなかった。そして父の遺言を果たした彼は、今この街に戻ってきた。

ジョー・ヒガシ

ムエタイ史上最強と謳われる彼が闘い続ける理由ーそれは「最強」への純粋な憧れであると同時に、「強い奴が一番偉い」という持論に基づいている。

そんな彼の元に届いたキング・オブ・ザ・ファイターズの開催及び参加出場の報せは自分が世界最強である事実を世に知らしめる、絶好の機会であった。だが、それを笑い飛ばす者はいない。なぜなら、その可笑しいくらいの自信振りが決して大げさなものではないということを、彼を知る誰もが確信しているからである。翌日、ムエタイの若き王者ー東丈はさっそうとサウスタウンへと旅立っていった。

キム・カッファン

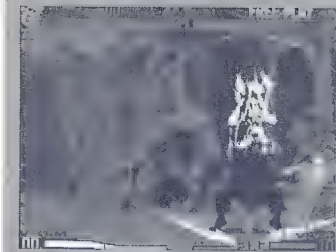
テコンドーを国技とする韓国ー中でも特に彼の足捌きは誰もが認めるほど、華麗さと鋭さを兼ね備えていた。彼自身の性格も正義感が強い、まっすぐな人柄であった。また、どの闘いにおいても全力をつくし、相手に敬意を払う姿勢と信念は、多くの若者の心を捉え、道場の門を叩く人間も少なくなかった。

そんな彼の元にキング・オブ・ザ・ファイターズ参加出場の報せが届いた。テコンドーこそ最強の格闘技であると世界に証明するため、また彼自身そうであると頑なに信じて…。サウスタウンへ乗り込んで行く彼の眼には一片の曇りもなかった。

山崎 竜二

幼い頃より単身で生き抜く術を身につけた、生まれもっての一匹狼。そんな彼にも唯一気を許した人物がいたが、その人物の死が彼を狂気に走らせた。死と隣り合わせの世界で拳を振るってきた彼にとって闘いとは殺るか殺られるかだけである。手に入れたいもののためには手段を選ばず、蛇のような執拗さで獲物を捕らえる。彼の目的は、ギースコネクションを獲得することにある。

今回は読者のお便りをもとに構成





STREET FIGHTER ZERO 3





前回発表したドラマチックバトルモードその他はどうだったかな？多少お店によって差があるかもしれないので、まずお店の人に確認してみると良いかも。

今回はひと休みして知識の再確認

輝け!!オリコナー番外編

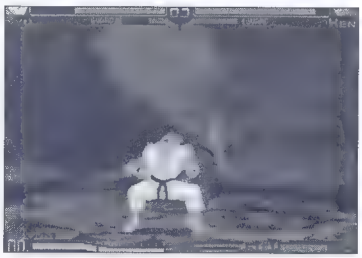
分かっているようで実はあやふやだった、ということはよくあること。そんな人への時間停止に関する事実を再検証。

臨時担当：グラッチェ輝太郎

発動から暗転の前まで

オリジナルコンボはその動作を発動させると、暗転に入る直前に動作モーションが存在する。

この「発動から暗転までのあいだ」はかなり短いのだが、発動したキャラ自体はモーション始動と同時に無敵となって、あらゆる打撃をかわすことができる。

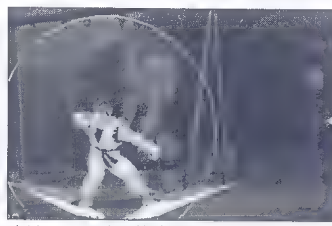


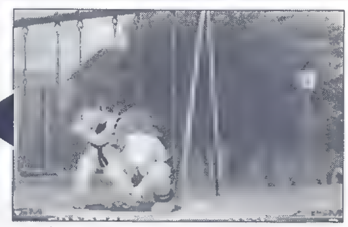
オリコンは打撃技を無効化させる。

ひとつ注意したいのは、この時キャラは無敵だが、相手のキャラはまだ行動可能だということ。つまり、オリコンの時間停止の効果は「暗転が始まってから」スタートするということを認識しておこう。

また、オリコン始動から画面が暗転するまでのあいだは無敵だが、一切の攻撃を受け付けなくなるわけではない。この短いあいだは打撃に対しては完全無敵だが、実は投げられの判定が残っている場合があるのだ。

ここで「残っている場合がある」という表現をしたのは、毎回投げられ判定があるわけではないから。どういうことかというと、この投げられ判定の出現はランダムで発生するからだ。つまり、相手の打撃技を誘って時間停止から反撃するにはいいが、相手が投げを狙ってきたときはオリコンで返すのは危険ということだ。もちろん投げられ判定がない時もあるので、運がよければ投げも回避することも一応はできる。しかし、その場合は完全なる博打勝負だということを理解しておきたい。





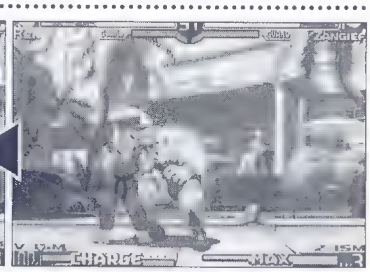
オリコンの時間停止は暗転が始まってから。その前に発動したキャラは無敵だが、相手の時間は動いている。

脅威の緊急回避法

レベルの高いスーパーコンボは、発動の直後に相手を停止させる能力がある。たとえば、ケンのレベル3の昇龍裂破を密着で発動された場合、暗転前にガード方向へレバーが入っていないと昇龍裂破はガード不能技になる。これはスーパーコンボの時間停止中には、レバーの入力が無効化されるからだ。

つまり、理論上は暗転した時にガードできていないと、密着した相手のスーパーコンボは確定ということになる。実戦でもまちがいなく、この方法でスーパーコンボはガード不能になる。





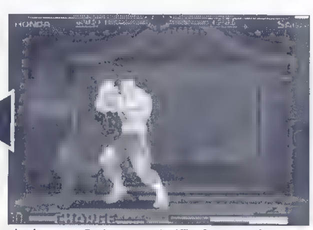
暗転前は打撃には完全無敵だが、ランダムで投げ技に負けることがある。

しかし、実はこの状況を脱出する方法がある。オリコンを発動すればいいのだ。

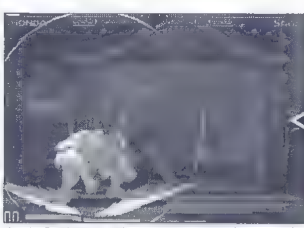
これはスーパーコンボに対しての緊急回避になるほか、CPU戦の最終面ベガの出すサイコクラッシャーの時間停止をも無効化できるぞ。



オリコンの発動以外でのここからの脱出は不可能。



本来、こうなったら相手のスパコンは確定だが…、



あきらめずにオリコンを発動すればスパコンの時間停止を回避できる。

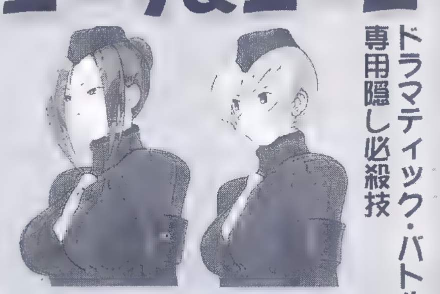
お詫びと訂正

前回の大会リ[illegible]中に誤りがありました。全国大会の総参加人数は1万231人です。また[illegible]四国代表は[illegible]中国・四国地区の代表です。お詫びして訂正いたします。

あの合体攻撃を、いま、プレイヤーの操作で!!

ユーリ&ユーニ

ドラマティック・バトル時専用隠し必殺技



CPUしか使えなかった専用の必殺技のコマンドを公開。

担当：FRS-N,O

タッグ専用技公開

ドラマティックバトル時のみ使用可能な固有技がいくつか発見されたので、今回はこれを紹介していこう。

ドラマティックバトル時専用の隠し技があるのは、ユーリとユーニの2人。それぞれ、CPU戦で彼女たちが使っていたあの技を使えるようになるぞ。

●サイコチャージα
〈Ⓟ×3同時押し〉

この技はユーリが使う技で、コンボゲージを回復させる。使用に際しては、相棒がユーニでなくてはならない。

●サイコチャージβ
〈Ⓚ×3同時押し〉

こちらはユーニが使用する技。体力を回復できるが、この技も相棒がユーリでないと使用することはできない

どちらのサイコチャージも動作が比較的長いので、CPUキャラから離れて使うようにしよう。

●サイコローリング

ユーリとユーニの協力攻撃技。この技は発動のための条件が厳しいが、ユーリとユーニのどちらでも発動できる。コマンドの入力は両者が地上にいて、なおかつどちらも自由に行動できるときのみに限定される。また、目標が空中にいるとつかめないので、決めるのが難しい。

●デスクロスダンシング

LV3専用の合体攻撃。この技もサイコローリング同様、技自体の成立条件が厳しい。ユーリかユーニのどちらでも発動は可能。コマンドが成立すると肘打ちのモーションで突進し、相手をロックすれば相棒がマッハスライドで近寄って打撃を乱打する。肘打ちは両ガード可能なうえ、瞬獄殺のようにガード不能になるわけでもない。また、肘打ちがガードされると投げ失敗モーションの格好で隙が生まれてしまう。

サイコローリング（ユーリ・ユーニ合体攻撃）



⬇⬋➡⬇⬋➡+Ⓟ（スーパーコンボゲージ・LV1～LV3使用）

デスクロスダンシング（ユーリ・ユーニ合体攻撃）



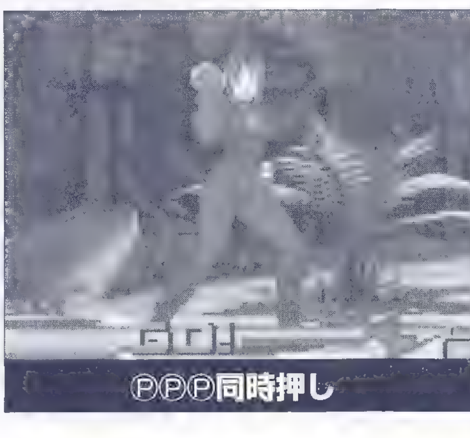
小Ⓟ、小Ⓟ、➡、小Ⓚ、大Ⓟ（LV3専用スーパーコンボ）

ドラマティックバトル中の乱入に注意!!

このモード中は特殊な状態のため、気をつけなければならない点がある。

それはドラマティックバトルをプレイしている筐体に乱入しても、通常の対戦プレイにはならないというところ。ドラマティックバトル中に乱入すると、先にプレイしていた人との協力プレイとなるのだ。協力プレイ時はプレイヤー2人対CPUとの闘いなので、ここに乱入しても対戦はできないぞ。

サイコチャージα（ユーリ）



ⓅⓅⓅ同時押し

サイコチャージβ（ユーニ）



ⓀⓀⓀ同時押し

アーケード基板・筐体、売ります買います！

ついに当社もコンピューター導入につき、お買い上げのお客様は、無料自動会員となり、次回より5～10%の割引となります。

ナムコ	
F/A	10k
S.ワースタ97	14k
エアガイツ	110k
その他	5kより

タイトー	
Gダライアス1.2	22k
サイキックフォース	16k
パズルボブル4	65k
レイストーム	22k
究極タイガー	30k

SEGA	
ST-Vマザーボード	50k
テトリス	5k
VF3(電源付)	40k
VF3tb(電源付)	80k
ダイナマイト刑事2	140k

カプコン	
CPS-2マザー	23k
マーブルvsカプコン	70k
ZERO3	100k
SF EX2	100k
その他	20kより

コナミ	
パワフルプロ野球	50k
その他	5kより

彩京	
スペースボンバー	60k
STRIKERS1945 II	60k
ライデンファイターズJET	70k
その他	5kより

テクモ	
闘魂列伝	18k
その他	5kより
ネオジオ	
マザーボード	16kより
KOF98	60k
メタルスラッグ2	TEL
その他	5kより

麻雀	
CDマージャン(デッキ付)	60k
CDマージャン ソフト各種	3kより
DVD(デッキ付)	100k
DVDソフト 各種	10kより
ファイナルロマンスR	40k
ファイナルロマンス4	100k
ホットギミック	95k
同級生	5k
スーパーリアル麻雀P7	10k

【モニター修理、中古基板、部品等etc…その他改造、修理　お気軽に電話下さい。】

筐体お買い上げのお客様、送料サービス！(一部別！)　各種クレジットOK！　見積り無料！　従業員募集中！

ニューアストロシティ



¥80,000より

ブラストシティ



¥100,000より

MVS-U2/4



¥40,000より

アストロシティ¥70,000より　エアロシティ¥30,000より

各種パネル、ボタン、筐体その他色々在庫アリ!!

営業時間AM9:00～PM20:00年中無休
FAX受付は24時間OK

〒571-0046 大阪府門真市本町43-6　2F
TEL.06(902)9740　FAX.06(902)9746

ゲーム機と基板のことなら

KD (有)関西電子

自社トラック便のサポート有り！
(2t～10t)



<お振り込み先>関西銀行金田支店　普通No.299369

マルゲ屋でレアテレカGETのラストチャンス！？

ゲームキャラクターテレホンカードINFORMATION第三弾アイドルキャラクター特集







残り少ないものはマルゲ屋のみでの販売になります。
今後、再生産されることはないので、レアテレカになること必至!
新声社テレホンカード 各1100円～1300円(非課税)
マルゲ屋各店にて販売中

01 横田守セルプリンセス テレカ ウェイトレス
02 横田守セルプリンセス テレカ 体操服
03 マリーのアトリエ テレカ
04 マリーのアトリエ AD テレカ
05 マリーのアトリエ アルケミスト テレカ
06 小森まなみ テレカ(黄色い帽子)
07 小森まなみ テレカ(赤い服)
08 小森まなみ テレカ(イラストDJ)
09 ゴールドメルティ テレカ
10 岩尾ひかる テレカ
11 岩尾あかね テレカ
12 岩尾かぐや姫 テレカ
13 岩尾イライザ テレカ
14 チチ&ネネ テレカ
15 大運動会 SEA テレカ
16 大運動会 SKY テレカ
17 戦国ブレード テレカ <こより>
18 戦国ブレード テレカ <ユーニス>
19 スーパーリアル麻雀PII しょう子 テレカ
20 スーパーリアル麻雀PIII 香澄 テレカ
21 スーパーリアル麻雀PVI 愛菜 テレカ
22 スーパーリアル麻雀PVI 香織 テレカ
23 スーパーリアル麻雀PV 晶 テレカ
24 スーパーリアル麻雀PV みづき テレカ
25 スーパーリアル麻雀PIII 未来 テレカ
26 スーパーリアル麻雀 らぶりぃず テレカ
27 スーパーリアル麻雀PVI タマミ テレカ
28 スーパーリアル麻雀PVI ゆかり テレカ
39 スーパーリアル麻雀PVI 真理 テレカ
30 スーパーリアル麻雀PVI クリス テレカ
31 ミク テレカ
32 麗奈 テレカ
33 博美・まりの テレカ
34 酒井夏美 テレカ
35 西田みか テレカ
36 岸部理香子 テレカ
37 雀々しましょ ひな テレカ
38 雀々しましょ 奈々 テレカ
39 雀々しましょ 香奈子 テレカ
40 雀々しましょ 琴乃 テレカ
41 雀々しましょ 彩 テレカ
42 海腹川背・旬 テレカ
43 マネーアイドル さくら テレカ
44 メロディ・フルート テレカ
45 プチカラット テレカ

INFORMATION

TOPICS

◎新春イベント情報
3つのイベントを紹介！
◎「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」
キャッチライトプレゼント
◎「マジカルテトリスチャレンジfeaturingミッキー」
街頭スカウトキャラバンの結果
◎「デジキューブ」
携帯電話11桁変換サービス
◎「HALフェスティバル」
1月に開催！

JOYPOLIS

◎梅田ジョイポリス
11月28日オープン

てあたりしだいゲームリスト

◎12月の以降の新作ゲーム
23タイトルを紹介!!

DISC BOX

今号のおすすめ
◎beatmania
Hiroshi Watanabe
◎レイクライシス
STG「RAY」シリーズ最新作！
◎CLUB SEGA2
CLUB SEGA2
◎ソニックアドベンチャー
オリジナルサウンドトラック
◎PSテイルズ・オブ・ファンタジアOPテーマ
夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～

●応募のきまり●
インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲームスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ1月30日だ。
※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

●今号から新型プレゼントマークを制定。present このマークがそれだ。このマークあるところにプレゼントあり、って感じ。ちなみにこのアイデアは、滋賀県の松木君からいただきました。ありがとう。これでインフォメのプレゼントもチェックしやすくなったかな？

TOPICS

同人誌、キャラクターグッズ、トレーディングカード…… present

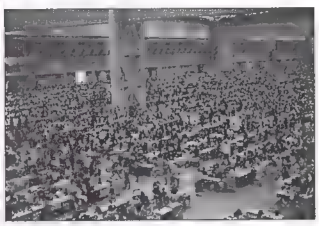
EVENT

新春はイベント情報がいっぱい！

1月から春先までは、誰がなんと言おうとイベントの季節！我らが新声社も、西へ東へ大忙しだ。せっかくだからみんなに来てもらいたいので、今回は新春イベント情報を紹介するぞ！

コミックシティ in東京76 (1月10日)

「同人誌の流通と同人相互の出会いの場を提供するイベント」Comic Cityが、新年一番乗りのイベント！参加スペースはなんと7000という広さだ!!パンフレットを買えば入場できるのも嬉しい。



圧倒的な広さと参加者数だ。

日時：1999年1月10日（日）／10:30～15:00
開催地：東京ビッグサイト 東棟1.2.4.5ホール
入場料：900円（パンフレット）
お問い合わせ：03-3225-8520（ComicCity事務局）

新春デジキャラフェスティバル (1月17日)

今年から始まる新イベント！池袋サンシャインで、ゲームグッズ販売イベントがおこなわれることになった。お年玉の季節だけに目が離せないぞ！

当日は「ゲーマーズ」の限定グッズ販売のほか、コスパ、F&C、フューチャービーなど多数のメーカーが池袋に集結！様々なイベントやグッズ販売があるぞ！当然、我らが新声社もマルゲ屋ブースを開くから、みんな来てね！



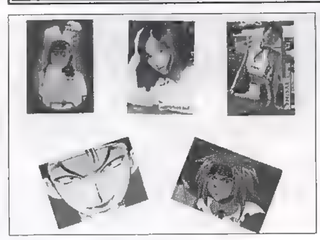
イメージキャラクターの、「デ・ジ・キャラット」ちゃん。
©BROCCOLI

日時：1999年1月17日（日）10:00～16:00
開催地：池袋サンシャイン 文化会館Bホール
入場料：500円※1月16日までの期間中に、ゲーマーズ及びゲーマーズツアーにて2000円以上お買い上げの方には、もれなく御招待券をプレゼントします。
お問い合わせ：03-5732-6210（ブロッコリー）

アイドル&アニメカードフェスティバル'99 (2月6日・7日)

ゲーメスト読者にはお馴染みの「トレーディングカード」のイベント。しかもアニメ・ゲームそしてアイドルというジャンルに的を絞った、新しい試みだ。当日は酒井彩名、大森玲子、優香や吉井怜、声優アイドルの宮村優子、さらにミニスカポリスのメンバーがやってくるほか、イベント限定カードなどが目玉！当然、トレーディングコーナーも巨大だ！

日時：1999年2月6日（土）・7日（日）
10:00～18:00
会場：東京ビッグサイト 東4展示ホール
入場料：前売り券 900円（発売中）
当日券 1000円
お問い合わせ：03-3544-9636（I&ACF事務局）



色々なカードに出会えそう。

ここで「新春デジキャラフェスティバル」「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」の入場券をプレゼント！ともに10名様にあげちゃうぞ。「インフォメデジキャラ係」「インフォメアイドル&アニメ係」まで。

締め切りは、「新春デジキャラフェスティバル」が1月10日、「アイドル&アニメカードフェスティバル'99」が1月30日だ。たくさん応募してね!!

友達に自慢できること請け合い！

CAMPAIGN

「光るゾンビ」プレゼント!

携帯電話に着信すると、ゾンビが光る！全国のアミューズメント施設では「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」の登場を記念して、オリジナルキャッチライトを2000名にプレゼントするキャンペーンをおこなっている。

全国のアミューズメント施設にて配布している専用応募はがきに、住所・氏名・性別・年齢・電話番号・職業・セガへのメッセージを記入し、50円切手を貼って、下記の宛先に応募しよう。東京都大田区東糀谷2-12-14（株）セガ・エンタープライゼス「THE HOUSE OF THE DEAD 2」プレゼント係 1999年1月30日 当日消印有効

ゲームもロングヒットしそうだから、要チェックだぞ!!

コンピュータの総合学園 present SCHOOL
HAL卒業制作展に行こう！

毎年恒例の「HALフェスティバル」が、1月に開催されるぞ。今回のテーマは、「クリエイTV！」。HAL生たちが創った、オリジナルゲームや、CG作品が勢揃いで、来場者を楽しませてくれる。将来の名クリエイターの作品を、いちはやく遊んじゃおう！ゲストはネプチューンと千葉麗子だ！


まるで電脳アミューズメントパークみたいだ。


会場はすごい熱気！

HALフェスティバル　開催日・会場
名古屋/1月17日(日)レインボーホール
大阪/1月30日（土）大阪城ホール
この入場券を10組20名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業を記入して、
〒562-8770私書箱第2号(宛先住所不要)
HALフェス「GAMEST」係まで送ろう。

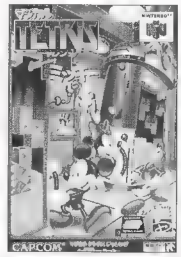
みんなは行ったかな？ present REPORT
大盛況でした！「マ・テ・チャレ」街頭スカウトキャラバン！

みんな、「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」のテレビCMは見たかな？ここで、11月30日号で紹介した「街頭スカウトキャラバン」の結果報告をするぞ！

結果からいうと、大盛況！最も多かった福岡の364名をはじめとして、全国でなんと1510名が参加したのだ！そのうち131組がビデオによる撮影に進み、あのCMができたってわけ。参加してくれたみんな、ありがとう！


新宿のキャラバン会場。みんな楽しそうだね。

さて今回はカプコンさんより「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」（N64版）と、「七星闘神ガイファード」（PS/SS版）をそれぞれ1名様にプレゼント。欲しいソフトを書いてインフォメまで送ってね。「七星闘神ガイファード」は、PSかSSも忘れずに！







JOYPOLIS!
梅田ジョイポリス、ついにオープン!!

以前もお伝えした「梅田ジョイポリス」が、11月28日にオープンしたぞ！「アンダーワールド」をテーマとした活気のあふれる街並みをイメージした館内には、最先端技術を駆使した大型アトラクションが8機種！そのうち4機種が初公開だっていうから、これはもう期待大だよね。その期待の大きさを表すように、来場者数はオープン後2日で18,000人を記録したのだ。関西方面在住の人は、早く行かないと時代に取り残されちゃうぞ！

梅田ジョイポリス概要
所在地：大阪市北区角田町5-15「HEP FIVE」8・9F
電話番号：06-366-3647
(1999年1月1日より06-6366-3647)
入場料：大人200円　小人100円
営業時間：11:00～23:00


「ドリフトカート」は、カップル向きかな？


超やってみたい!!「バーチャロン スペシャル」

NTTドコモとデジキューブが提携！ SERVICE
携帯電話11桁変換サービスはコンビニエンスストアでOK！

今年の正月は携帯電話を使っている人に問題発生！携帯電話の電話番号が11桁になるから、メモリダイヤルを全部修正しなきゃいけなんだよね。「もうメモリダイヤルの登録のしかた忘れた」って人も多いんじゃないかな？

けどNTTドコモの携帯電話は大丈夫。全国17600のデジキューブ提携のコンビニエンスストアにメモリダイヤル11桁変換機（無料）が設置されるのだ！しかも、同時に電話番号が変わる大阪市内局番も変換してくれる。ありがたいね。NTTドコモはシェアが大きいといわれるだけに、読者のみんなの中でもお世話になる人は多いと思う。この変換機は、デジキューブ提携のセブンーイレブン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、サニーマートに設置される予定。今後もデジキューブの広いネットワークを生かした、様々なサービスに期待したいね。

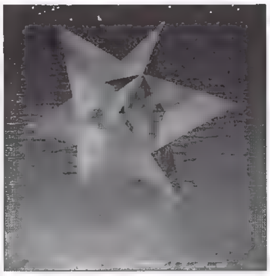

これで携帯の説明書とか探さなくて済むぞ。わーい。

teatari てあたりしだい GAMELIST
手当たり次第に発売予定を掲載するコーナー

●スペースに反比例した情報量!!年末年始の発売タイトルを完全網羅だ！

ゲーム名	メーカー	ジャンル	操作	発売日	メーカーから及び備考
12月発売					
ガンバード2	彩京	シューティング	8-3	12月2日	全国ホモゲーマー待望の「はだか侍」あらわる！妖しさ大爆発の隠しキャラに君はもう愛の奴隷。
アシュラブレード	フウキ	格闘アクション	8-3	12月7日	ついに発売！町で見かけたらぜひやって下さい。
フリップショット	ビスコ	アクション	8-3	12月8日	ネオジオソフト。アメコミ調のキャラでとっても熱くなれる対戦型アクションゲーム。
ラジカルバイカーズ	SNK	バイクレース	専用	12月10日	冬のハドソン川みたいに冷めたハートじゃ、ゴミみたいにまずいピザになっちまうぜ!!
電車でGO！トレトレトレイン	SNK	プライズ	専用	12月18日	好きな景品を選んだら、さあ出発進行だ!!気球やピエロをよけながらゴールを目指せ。
スターソルジャーバニシングアース	ビスコ	シューティング	AN	12月17日	アレック64ソフト。あのシューティングの名作が3Dポリゴンになって登場。
ガントレットレジェンド	SNK	RPGポリゴンアクション	8-3	12月18日	アクションRPGの元祖「ガントレット」が、最新3DCGとなってついに日本上陸!!
NABプレイバイプレイ	コナミ	スポーツ	8-3	12月21日	ブンブン丸からも「史上最高のバスケットボールゲーム」と賞賛された一作!!
ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	2D対戦格闘	8-4	12月上旬	オラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラオラ…
ダービークイズ マイドリームホース	ナムコ	クイズ	0-4	12月中旬	今度は馬を育てよう！クイズに正解してGI制覇を目指す、新感覚クイズゲームです。
てんこもりシューティング	ナムコ	シューティング	8-1	12月下旬	対戦が熱いバラエティシューティングゲーム。目印の大きなポップを見かけたら遊んでね。
アタックプラレール	ナムコ	電車	マスコン-3	12月下旬	あのプラレールを運転手感覚で操作！行く手にイベントも盛りだくさんのゲームです。
デイトナUSA2 パワーエディション	セガ	ドライブ	ドライブ	12月	「1」の車「ホーネット」の復活、すべてのコースをつないだ「MIXコース」などパワーアップ！
1月以降発売					
スリルドライブ	コナミ	ドライブ	ドライブ	1月8日	最近のドライブゲーム不振の原因は？新タイプドライブゲームとしてコナミが送る自信作!!
フレームガンナー	テクモ	ガンアクション	8-3	1月下旬	奪われた人工衛星を取り戻せ。360度ガンアクション!!
バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	スポーツ	8-3	1月	バージョン'99の名にふさわしく、現実の最新データを反映。使用できる国も増えました。
パワーストーン	カプコン	3Dアクション	8-3	1月	NAOMI基板です。アクションゲームです。キャラクターが「生きて」ます。
グラディウスIV－復活－	コナミ	シューティング	8-3	2月4日	10年の沈黙から、"復活"を果たした!!"シューティングのコナミ"待望の一作!!
ギガウィング	カプコン	シューティング	8-2	今冬	何がどうってスコアっすよ、スコア。カンスト目指してがんばりましょう！
GALS PANIC S2	カネコ	パズル	8-2	1999年・春	明快なルールの陣取りゲームシリーズ第6弾！スーパーカネコダイヤルでプレゼントあり！
未定					
餓狼伝説 WILD AMBITION	SNK	格闘アクション	8-4	未定	「餓狼伝説」最新作がハイパーネオジオ64で登場!!詳しくは、ゲーメストを読もう。
パイロットキッズ	彩京	シューティング	8-2	未定	ジェフとエマの内緒の冒険、彩京初のメルヘンチックシューティング登場です！
パチンコセクシーリアクション2	サミー	パチンコ	パチンココントローラー	未定	マニアックをコンセプトに鋭意制作中！

レイクライシス
STG「RAY」シリーズ最新作！



タイトーの大ヒットシューティングシリーズ「RAY」の最新作「レイクライシス」のサウンドトラックが来年早々に発売される！新基板「TAITO G NET」でさらにパワーアップしたゲームシーンを盛り上げるそのVGMは、今までにない独特なフレーズでファンを釘付けだ！

CD:ZTTL-0034
価格:¥2550（税込み）
初回特典:TAMAYOのサイン入り手書きスコア
ZUNTATA RECORDS

1/21 発売

今号のおすすめ



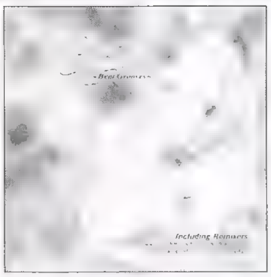
beatmania
Hiroshi Watanabe

DJを体験し、腕を競うことができるコナミの大ヒットゲーム「beatmania」のCDシリーズ第5弾が発売された！今回のCDは、ビルボード誌ダンスチャートナンバー1の実績と卓越したセンスで、ニューヨークを舞台に活躍するHiroshi Watanabe氏のプロデュースによるリミックス盤！これまた必聴ものだ！

CD:KICA-7930　価格:¥2447（税込み）
コナミ／キングレコード

12/23 発売

CLUB SEGA 2
～BEAT GROOVES～

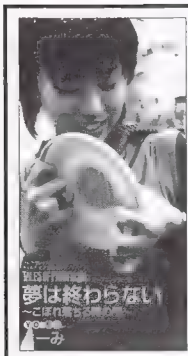


ノリの良さやその雰囲気からVGMのファンにはダンスミュージックのファンも多い！最近ではVGMの質の高さに気付いたダンスミュージックのファンがVGMを聴いたりも！その状況をもっと広げるべく、馴染みやすいボーカル入り曲を中心にMIX収録したCDが発売されるぞ！

CD:MJCA-00040
価格:¥2940（税込み）
マーベラスエンターテイメント

1/22 発売

PS「テイルズ オブ ファンタジア」OPテーマ
夢は終わらない～こぼれ落ちる時の雫～



ナムコから発売されたプレイステーション用ゲーム「テイルズ オブ ファンタジア」のオープニングで流れている「夢は終わらない」のシングルCDが発売された！その歌を担当しているのはよーみさんだ！同日にエンディングテーマ「星を空に…」も発売されたぞ！

CD:VIDL-30382
価格:¥1020（税込み）
ビクターエンタテインメント

11/18 発売

ソニックアドベンチャー
オリジナルサウンドトラック



この冬にセガから登場した新たな家庭用ゲーム機「ドリームキャスト」用のゲーム「ソニックアドベンチャー」のサウンドトラックが発売される！ドリームキャスト第1弾のゲームということもあり、ゲームの完成度も高いが、もちろんVGMも高い！その中で使用された曲をバッチリ収録！

CD:MJCA-00034
価格:¥3360（税込み）
マーベラスエンターテイメント

11/18 発売

Column Courtyard コラムの中庭

Column:02 西谷亮のAKIRAがんばる！

ゲーセンを盛り上げよう！

どーも西谷です。今年も残り少なくなりました。皆さんはいかがお過ごしでしょうか？来年もいい年であるといいですね。なぜか私はこの時期になると来年の運勢やら、こうしたほうがベターという、神の啓示（？）のようなものを感じとるんですよね。しかもだいたい合っているから結構驚きます。

まぁ、そんなことはどうでもいいとして、今回のお話は「ゲーセンを盛り上げよう！」です。こんなこと今まで何回も言われてきたことだし、今さらって気もしますが、私はゲーセンが大好きなのです。

と言っておいてなんですがゲーセン好きの私でさえもこの頃ゲーセンに魅力を感じなくなってきています。いろいろと私なりに理由を考えてみました。

1）ゲーセンならではのゲームがない

うーむ。昔はゲーセンに行くと必ず新しい発見があったりして、とってもワクワクしていたものです。それは、すごいグラフィックや見たこともないゲーム、またすごくかっこいいコクピット筐体があったりしたからです。

コンシューマの影響も大きいと思います。昔はコンシューマゲームなんてあんまりなかったし、あってもゲーセンの物とは比べものにならないくらい貧弱なハードでした。それが今や下手なアーケードの基板より性能の高い時代です。もちろんハードの性能だけがゲームのすべてではないですが、やっぱり「驚き」が少なくなってきているのは明らかです。

2）（いろいろな意味で）新しいゲームがない

ゲームそのもののことを考えてみても、「おおっ！」とか、「いったいこれはどういうゲームなんだ？」とか思わせるゲームが少なくなってきています。今時のゲームって、だいたい見ただけで「ああ、多分こんなゲーム性で、こうすれば簡単に先に進めるんだろうなー」って想像できちゃうゲームが多いですもんね。

3）ゲーセン自体の特色が薄くなってきている

「あのゲーセンには新製品がすぐ入荷する！」「あのゲーセンは50円だ」「ここはナムコの製品がすぐ入る」「ここはアイスコーヒーが出る（笑）」といった具合に特色がありましたね、昔は。私はとっても赤貧だったんで、一日の限度額「100円」を食事代50円、プレイ代50円に分け、50円ゲーセンで日夜訓練し、いざハイスコアを目指す時は申請できる店に朝早く行って（公にデビューするステージみたいなもんですな）、なけなしの100円でハイスコアを目指したりしたものです（えっ？50円の食事？50円のカップラーメンです。ベビー○ターとかの安いヤツ（恥））。

といくつか問題点をあげてみました。

1と2はメーカーの責任ですね（ううっ心が痛む）。各メーカーはよりすごい、ドキドキワクワク（死語か？）するようなゲームを作り出していく責任があります。3に関しては各ゲーセンにもっとがんばってもらいたいと思っています。このお店ならではという特色を持たせ、ゲーセンに行きたくなるようにしてほしいなぁと思います。あ、そうそうアメリカのゲーセンでは、ゲームによっては払い出し機能があって、プレイすると「チケット」と呼ばれる紙が出てくるんですよね。これを何枚も集めるとぬいぐるみがもらえたり、すんごくたくさん集めるとプレステとかがもらえたりします。つい集めることに熱中してしまう、熱いシステムです。こんなのが導入されるとすごく楽しいのですが、どうも風営法でダメみたいですね。がっかり…。

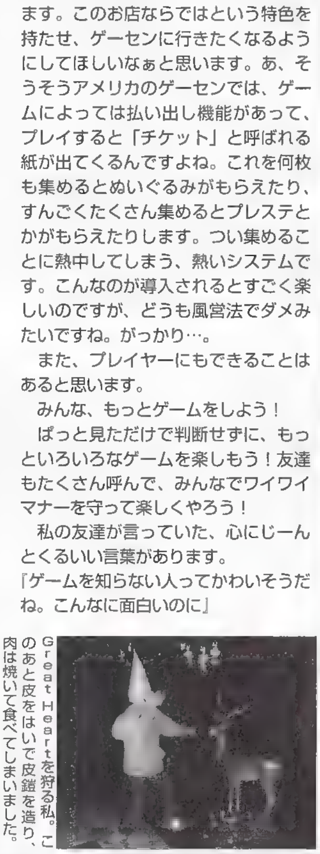
また、プレイヤーにもできることはあると思います。

みんな、もっとゲームをしよう！

ぱっと見ただけで判断せずに、もっといろいろなゲームを楽しもう！友達もたくさん呼んで、みんなでワイワイマナーを守って楽しくやろう！

私の友達が言っていた、心にじーんとくるいい言葉があります。

『ゲームを知らない人ってかわいそうだね。こんなに面白いのに』



Great Heartを狩る私。このあと皮をはいで皮鎧を造り、肉は焼いて食べてしまいました。

西谷 亮（にしたにあきら）
株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを'95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEX。

Column:01 小さな森のないしょ話 小森まなみ

こんにちは♡ お元気ですか？

『カッコイイこと』

オリオン座がキレイ…。

流星は二つしか見られなかったけど、2時間ずっと上を向いてたら、東京の夜空も案外、イケてた。

1999年なんて、ずっとＳＦの世界の数字だったんだ。うんと遠い未知の時代で、何かそれもコワイことが、ドカーンとくるような気がしてた。

それがいつの間にか、「賞味期限」の表示でコレを見るようになっていましたね。なんだか不思議…。みんな一緒に、元気にこうして世紀末が迎えられて、「人間って強い生き物なんだなあ」としみじみ思っちゃいます。不況だ、不況だと言ってるけれど、元気な人はやっぱりいるものです。

「世間のフンイキ」というものに飲み込まれずに、ひとつずつ、自分で歩いてる人。これが形になるのが今年。そして、21世紀のような気がします。

田舎から声優めざして出てきたＫちゃん。ひとり暮らしで心細くても「オーディション頑張ってきますね」と頬を染める女の子。

このコラムコーナーでもおなじみの内藤寛さん。ドリームキャストのオプションとしてある『ビジュアルメモリ』でミニゲームを作ってくれました。上に書いてあるイラストのキャラクターがちょこまか動く、世界にひとつしかないミニゲーム。「お誕生日プレゼントに」って。（アリガトウ）

でも、ＤＣ用ソフトの開発で、連日社内泊。ちょっと痩せてきています。

パチンコ店で働きながらも、アーティストの夢をあきらめないリスナーさん。「困ったお客さんもいるけれど、頑張るよ」とお手紙をくれます。



みんなみんな、一歩ずつ。表には見えないところで頑張っているんですね。こんな時代だからこそ、成功へのキーワードは「努力」なのかもしんない。カッコ悪いと思わずに、堂々と「努力」してる人ってカッコイイ！…そう思える99年になるといいなあ。

んで、そういう人が成功する一年だといいなあ。

あなたも。私も。ねっ。

1999年もどうぞよろしくお願いします

<こもりんの声のお仕事>
●PS版『3×3EYES－転臨王幻夢』（スージン・リュウメイ役）
●PS版『ドキドキ　プリティリーグ』（木村由佳役）
●ドラマCD『フォトジェニック』（桜井愛美役）
●PS版『どきどきON AIR』（綾小路まみな役）
メインはもちろんラジオのパーソナリティ。現在は4本のレギュラー番組を持っている。
『mamiのRADIかるコミュニケーション』（東海ラジオ・STVラジオ・KBCラジオ・ラジオ大阪）
『小森まなみのpop'nパジャマEX』（東北放送・ラジオ関西）
『小森まなみの君がそばにいれば』（文化放送）
『AsR Radio Revolution』（秋田放送・青森放送・岩手放送・山形放送）
エアチェックして聴いてみてね！

Column:03

オッキーのゲーセンに行こう！ 其の11

置鮎龍太郎（おきあゆりょうたろう）
声優。勇者シリーズではガードダイバー（マイトガイン）、マクレーン（ジェイデッカー）、レオンカイザー（ゴルドラン）で出演。

さあて、いよいよ年の瀬も迫ってきましたねえ。ドリームキャストも無事に発売されたし、俺も「DDR（ダンスダンスレボリューション）」は順調に（?）上達してきたし、イイ事ばかりだな…。

「JET!!」

うがあああああ！また、その技か!!!

「早く中身に入らんかい!!」

は、は〜い。ヨイショっと。冒頭でもふれたけど、「DDR」は本トにマシに踏めるようになったよ。こういうゲームに俺がハマるのって、しつこいようだけど珍しいんだ。ダンスレベルも、バラフライならだいたいAになってきたし…。で、そろそろ次のゲームを見つけなきゃと思って出たのが「ハウス・オブ・ザ・デッド2」。一作目もいい感じだったけど、「2」も良いですな。相変わらずのゾンビの怖さも、中ボスキャラのしぶとさも健在で、一人でやるにはちと辛い。金がなくなる、湯水のように…。なのに未だクリアできていない。ガクッ！「バーチャコップ」あたりからハマりだしたガンシューティングゲームも新作が出るたびにプレイしてるけど、毎度毎度良くなるねえ。

今年出た「タイムクライシス2」も一作目の一人プレイの寂しさを2画面を使い視点を変えるという方法で解消してくれたし、なかなかの秀作だった。「ハウス2」もしっかりやり込めば何かが見えてくるんだろうか？今のところ多少のルート分岐があるのは確認したんだけど、それだけだし。こりゃあエンディングを見るのは年明けかな？

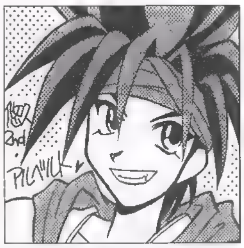
しかしアレだなあ…このコラムよく続けさせてもらってるよな。俺が編集者だったら年内で終…、

「BAGOOOOON!!何言ってんの！仕事！仕事!!」

は、は〜いそうですね…。そんなもったいないことはできましぇ〜〜ん（半泣き）。

形がどう変わろうと、この謎のコーナーは続けさせてもらえる限り続けてやる〜!!（マジでいつまでかわからんけど）

さあて、じゃあ、お仕事情報いってみよう！……ない。寂しい…。では、ゲーム出演情報。PS「新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA」歴代勇者シリーズの登場ロボットが総出演!!俺も「マイトガイン」「ジェイデッカー」「ゴルドラン」と3作品に出てるので見る確率は案外高いかもよ。みんな、楽しんでくれ。（担当もオススメっス）



カット：奥谷かひろ

加藤洋之＆後藤啓介：現在、バンダイ、富士見書房などを中心に活躍中のイラストレーター。1989年星雲賞受賞。代表作「光脈水焔譜」CD-ROM作品集「夢帽子」など。

庄司卓：小説家。主な著作に「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズや「ダンシングウィスパーズ」シリーズ（共に富士見書房）がある。

Column & Illustration 連載第11回

庄司と加藤＆後藤のあたまてらぴ〜



そんなわけで11月吉日現在、まだ『ドリームキャスト』の予約ができないでいる庄司卓だ(;_;)／。それはさておき、いよいよ年末になって参りましたなぁ。

……と、いってもこれを書いている時点では、まだ11月の上旬なので、それほど年の瀬気分は盛り上がっていないのだが、考えてみればもうすでに年賀状は売っているわけで、世界は刻一刻と年末に向かって突き進んでいるのだ。

そんなわけで今回は割と有りがちに今年の一年のアーケードゲーム業界のことなんぞを振り返ってみたりしよう。もっとも業界の未来を案じた冷静かつ客観的な分析は、他の方にお任せするとして、ここは例によってわしの独断と偏見で感想を述べさせていただくぞ。

一言でいうと今年は格闘ゲームが一段落して、その代わりに音楽ゲームや釣りゲームを中心とした大型筐体物がまた流行の兆しを見せ始めたということになるのだろうか。もっともわしは生来リズムオンチゆえ(^^;)音楽ゲームにはちとのり遅れ、釣りにも興味がなかったもんだから各種釣りゲームにも縁が薄かったのだな。そんなわけで今年、はまったものはと思いつくまま列挙すると…。『バーチャロン　オラトリオ・タングラム』『マーヴルvsカプコン』『エスプレイド』『月華の剣士』『ライデンファイターズ2』（順不同）といった感じだろうか。

やはり個人的にやり込むゲームとなると、まだ格闘とシューティングということになるようだな。それと今年後半から『スパイクアウト』『カオスヒート』のような、割とオーソドックスなアクションゲームが息を吹き返してきたのが、個人的には割とうれしい。

特に今のお気にいりは『カオスヒート』だ。なんといってもイベントシーンでの美月ちゃんのお尻が……。いや、何でもない。忘れてくれたまえ(^^;)。個人的に今年ナンバーワンのゲームというとちと考え込んでしまうのだが、注ぎ込んだ金額的にはやはり『オラトリオ・タングラム』ということになるのだろうが。リフレクトレーザーが出せるまでいくらかかったことか。この拙文が掲載される次の号で、ゲーメスト大賞が発表されるそうだが、読者の皆さんが選ぶ今年のナンバーワンゲームは一体なんであろうか、今から楽しみである。それはそうとゲーメスト大賞といえばちょっと気になっていることがあるのだ。毎年、ベストキャラクター賞を受賞したキャラの等身大ポスターを、ゲーメストさんの読者サービス部で作成しているようだけど、例えば今年『オラタン』のフェイエンや、『キカイオー』のディアナ17が受賞してしまったら、果たしてそれでも等身大を作成するのだろうか？

全長十数メートルの美少女ロボの巨大ポスター。う〜む、是非作ってほしいぞ。いや、買わないだろうけどさ。貼るとこないし(^^;)。

Column:06



MISSION 01：仕事始めですな

みなさんはじめまして。今回から「コラムの中庭」におじゃますることになりました三國です。アーケードゲームに関する内容がメインの「私的アーケードマニア道」のようなものにしようと思っていますので、アーケード業界に興味のある人はしばらくお付き合いくださいね。早速アーケードゲームのコアな内容に入っていこうかと思いましたが、コラムの第1回目なので自己紹介でもしておきましょう。

自己紹介ですな

私がここに登場するのは初めてではなく、本誌12/30号の「販促グッズ特集」にて、アイテム収集マニア兼グラディウスマニアの代表（？）として紹介していただきました。詳しい内容はバックナンバーを引っぱり出してもらうとして、わたしのマニアぶりといっても、集めたグッズは本当に欲しいものだけで、あれもこれも持っているわけではありません（普通の人よりはGET率は高いだろうが）。グラディウスに関してもほんとに好きなだけで、プレイすれば何十周もできるという訳でもなく、見ているだけで満足してしまうだけです（かなりやばい人か!?）。

しかし、私が本格的にゲーセンに足を運び始めたきっかけがこの「グラディウス」なんですよね。あのときの衝撃は今も忘れることはありません。そこからは、ずるずるとマニア道を歩み始めることになりました。こんな私と同じような人もいるはずですよね？え、いないって！そ、そんなはずは…。

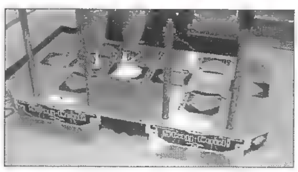
アーケードと共に…

ただのゲーム小僧だった私が、アーケードゲームの世界に足を踏み入れることになったのも偶然の重なりで、まさかゲーセンの店長をやるとは夢にも思いませんでした（現秋葉原のトライアミューズメントタワー）。基板屋からそのままゲーセンの店長を2年ほどやらさせてもらいましたが、アーケードゲームをどう提供すれば遊んでくれるのか（インカムが入るか）、よく悩みましたね。ビデオゲームが大好きな私にとって、家庭用ゲームに押されている現状が非常に面白くなかったんです。それだけアーケードゲームに魅力がないということになるのだろうか…。出るゲームすべてに興奮を覚えた、古き良き時代のゲーセンのように活気のあった昔を振り返ってみるのもいいのでは？と思い、それを提供できる形にできたのもこのトライアミューズメントタワーでした。今は店長を退いてはいますが、また機会があればアーケードの現場に関わりたいと思っています。野望に向かって日々精進といったところでしょうか。

次回からはアーケードゲームの魅力を違う視点からのぞき込んでいただくべく、レゲーからゲーセンに関することまで、個人的な趣味をプラスしたコアな内容でお届けしたいと思いますので、お楽しみに！

●最近のマイブーム DDR（ダンスダンスレボリューション）

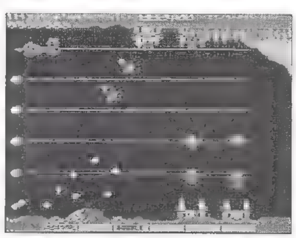
今熱い体感ゲームがこれ！最近は音ゲーでヒットを続けているコナミだが、注文に対して生産が間に合わないらしい。今や音ゲーのないゲーセンに客がこないとまでいわれるので、アーケード業界活性のために、より一層のがんばりに期待したい。



●お気に入りのレゲーを紹介するコーナー

今回の動作チェック！「超次空ファイター グラディウス」1985年 コナミ

13年前のゲームである。今見ても見劣りしないこのパワーは凄すぎる。そういえば99年の2月にグラディウスⅣが登場するということで、もう今から気が気ではない。こうなりゃ基板を購入するしかないでしょう。さて、貯金はいくらあるかな…。



三国　満（みくに　みつる）
アーケード業界の明日を見つめ続ける自称アーケードマニア。
基板屋・ゲームセンターに勤めてきたノウハウをフルに生かせる場所を求めてさすらう。自分の目標に突き進むべく、只今修業中。DDRも修業中（←バカ）。

Column:05

SEGA™ 名越稔洋のアナログスポット

はじめまして。名越です。誰だ？って感じですか？知らない人も無理はない。当たり前です。

では、何者か？簡単にいうとゲームを作っている人間です。

簡単すぎますか？

ではもう少し説明すると、ゲーム業界（といってもSEGA一筋）で働いて、ご飯が食べられるようになって10年目、という人間です。世間的には「ゲームクリエイター」とかその他ヤケにかっこいい呼び方をされるときもあります。

ともあれ、そんな人間が、コラムを書かせてもらえることになりました。皆さんにとって興味ある話ができればうれしいですね。

さて、今回は自分とゲームの個人的な思い出話をします。

SEGAに入った当初は、あの鈴木裕の下で仕事をしていました。

アフターバーナーとアウトランが好きで、俺もメチャお金使っていたし、そしてやっぱり「派手」で「ゲーセンならでは」のゲームが作りたいなぁ…と単純に思っていた俺にとって、体感ゲームの仕事は本当に幸せでした。

でも仕事面では、これがまたホントに「出来の悪い」人間でした。

どのくらいダメかというと、コンピュータの知識が全くなくて、3.5インチのフロッピーを5インチのディスクドライブに突っ込んで抜けなくなったりさせるぐらいのことは当たり前だったし、何を教えてもらっても感心しているばかりの状態でした。でも「どうせ何も知らんぜ！矢でも鉄砲でも…」的な開き直りが、素直にいろんなことを吸収できたきっかけになった気もします。もちろん長い目で見てくれていた周りがあってのことですが。

当時はまだ体感ゲーム大全盛の時代で、バカみたいにヒットしてました。とりあえず、大間違いでもしない限り「体感」ということである程度のヒットは各メーカーは見込んでいた気さえします（もちろん実際は、そんな簡単な訳ないんだけど…）。

そして俺も、いくつかの商品開発に携わり、日々精進してました。

その頃の、ふとしたある日に大革命がおきました。

「ストⅡ」の登場です。

もう何年前になるのかな？2月のAOUショーで初めて見ました。

見た瞬間、決して大げさでなく、ショックで身動きができませんでした。

たまげました。一緒にいたスタッフも同じでした。

まだプレイしてもないのに、何をして何を楽しむゲームなのか？が一発で伝わって、さらには営業面、ブームの広がりさえも一気に感じさせるものがそこにはありました。

「これはとんでもないことになった」と感じました。スタッフの一人が僕に言いました。

「ヤバイですよ…名越さん…」

何がやばかったのかは未だ謎ですが、もうとにかく、そういう表現しかできなかったわけですよ。ショーの帰りの電車の中で、みんな口をつぐんでいたのを、今でも俺は忘れません。

本当にそれぐらいショックだった。

そして、その後のそのゲームの評判は皆さんご存じの通りです。

じゃあそのとき、俺たちは何をしていたかというと…それは次回で。



名越稔洋（なごしとしひろ）
株式会社セガ・エンタープライゼス第11AM研究開発部部長。
デイトナUSAを筆頭にスカッドレース、スパイクアウトなどをプロデュースしてきた。

Column:07

キャサ夫のどんな感じ?

The Arcade Gamer

なんだかオレのページもマニアックなところに飛んだもんだな。ま、読者はここを読んでるか読んでないかわからんけど、これからも適当に安定したペースで進んでいくんで一応ヨロシクな!

さあ、今年もいよいよゴール前!98年はいい思い出ができたかな?あら?これっていつ発売される本だっけか?ひょっとして来年!?最近、あまり仕事してないから感覚がマヒしてるな…、いいんだよな、まだ今年ってことで…。

う~ん、なに話そうかな。ネタがないな…。とりあえずゲーム関係のネタじゃないとヤバそうだしなぁ、ま、なんでもいっか!?

最近、ドライブがてらに意味なく(意味はあるんだけどね)首都高速を攻め、その足で千葉にある24時間ゲームセンター、いわゆる巨大アミューズメントスペースに遊びに行っている。東京にはほとんど存在しない24時間ゲーセン、地方に行けば、必ずと言っていいほどあるんだよね、これが。よくイベントで地方にいくと、そんなゲーセンに誘われて朝までゲームをしたもんだ。ま、オレも北海道で育ってるから、そういうの好きだけどさ。

地方で育った人には分かるかもしれないけど、東京って遊ぶところ少なくない?夜遊びするっていったら、カラオケかクラブにいくか、酒飲みにいくかの三択だと思うんだけど…、さらに車もなんだかんだいってないと行動取りづらいし。なんていうのかな、「まどろめるスペース」が欲しいんだよね。そういう点で考えると東京はつまらないかもしれないな。

それに比べて、風営法に引っ掛からない24時間ゲーセンというのは、カラオケやビリヤード、ボウリングといった娯楽なんかも揃ってる。オレが最近通ってるところも同様。でも、そこはさらにバッティングとスリックカートが追加される大規模なところだけどね。なぜ、そこにいくかというと、説明無用、単純に面白いから…。そこにはたくさんのゲームがあって、とりあえず一人でも暇を潰すことができるし、同じことを考えた夜遊び重視の若者たちが集まること集まること。駐車場に入るのに1時間以上待ったこともあるくらいだからな…。とにかくその場所は遊びを酷使している。なんだか話がしぼれないけど、要はいつでもゲームができるってことが単純に嬉しいんだよね。東京に来てから、それがさらに強く感じるようになった気がする。これってオレだけなのかな。

お、今回はなんとなくで話してしまったけど、いろいろなネタが頭に浮かんできたぞ、でももうお別れの時間だわ。残念。さて、今年はなにをして年を越すのかな?ちなみにオレは25年のうち、10年以上はゲームをしながら年を越したような…。

●キャサ夫(きゃさお)
●VFエターナルバトル
アーケード部門バーチャファイター2優勝者
●VF3マキシマムバトル
オーバー20優勝者
●バトル甲子園
神田神保町G-MODEL店舗大会準決勝敗退
ドライブからシューティングまで、生粋のハイスコアラーとしても有名。ハイスコア集計最終スコア取得ゲームは、アウトラン、スーパーハングオン、東亜プランSTG(1000万+α)、ワールドヒーローズ2(ジャンヌ、ドラゴン)と多岐に渡る。現在はストIIのブランカ。

TAMAYA特選おすすめセット

※1.中古の表示がない限り商品は全て新品です。
※2.印鑑、身分証明証、預金通帳を持って来店していただければそのまま商品をお持ち帰りできます。

月華の剣士2、ジョジョの奇妙な冒険、新登場!!

新製品

●月華の剣士2
定価~~¥128,000~~→¥123,000
通販特価¥130,000（送料・税込）
分割:¥12,200×12回　¥6,600×24回

●ジョジョの奇妙な冒険（PCB）
定価~~¥228,000~~→¥218,000
通販特価¥230,000（送料・税込）
分割:¥21,600×12回　¥11,800×24回

●ジョジョの奇妙な冒険（ロム） H11年1月5日発売
定価~~¥128,000~~→¥124,000
通販特価¥131,000（送料・税込）
分割:¥12,300×12回　¥6,700×24回

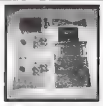
●ファイティングレイヤー
定価~~¥178,000~~→¥172,000
通販特価¥181,000（送料・税込）
分割:¥17,000×12回　¥9,300×24回

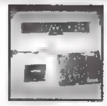
●ガントレットレジェンド（PCB、筐体）
予約受付中
・29インチ筐体　¥680,000
・PCB（1月下旬発売予定）予価¥298,000

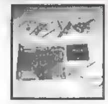
●グラディウスⅣ
定価¥288,000
通販特価¥298,000（送料・税込）
分割:¥28,100×12回　¥15,300×24回
（H11年、2月発売予定 要予約）

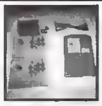
●パカパカパッション 専用コンパネ付
定価~~¥198,000~~→¥193,000
通販特価¥214,000（送料・税込）
分割:¥20,100×12回　¥11,000×24回

●バーチャストライカー2 ver.99
予約受付中

月華の剣士 第二幕 シグマセット

月華の剣士2（ソフト）
MV−1（中古）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード/ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥220,000**
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回　初回 ¥11,580 ¥11,300×23回　初回 ¥9,520 ¥8,000×35回

月華の剣士 第二幕 ボードマスターセット

月華の剣士2（ソフト）
MV−1（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥210,000**
初回 ¥19,920 ¥19,900×11回　初回 ¥13,040 ¥10,700×23回　初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

月華の剣士 第二幕 ベガJRセット

月華の剣士2（ソフト）
MV−1（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥194,000**
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回　初回 ¥11,864 ¥10,000×23回　初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

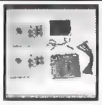
ジョジョの奇妙な冒険 シグマセット

ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
マザーボード（中古）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ASコード/ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥222,000**
初回 ¥21,404 ¥20,900×11回　初回 ¥11,748 ¥11,400×23回　初回 ¥8,652 ¥8,100×35回

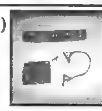
ジョジョの奇妙な冒険 ボードマスターセット

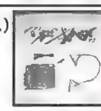
ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
マザーボード（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥212,000**
初回 ¥21,084 ¥19,900×11回　初回 ¥10,908 ¥10,900×23回　初回 ¥9,492 ¥7,700×35回

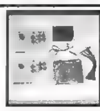
ジョジョの奇妙な冒険 ベガJRセット

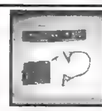
ジョジョの奇妙な冒険（ロム）
マザーボード（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥196,000**
初回 ¥19,472 ¥18,400×11回　初回 ¥11,864 ¥10,000×23回　初回 ¥9,436 ¥7,100×35回

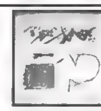
ソウルキャリバー（New ver.） シグマセット

ソウルキャリバーNew ver.（中古）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス×1/ASコード
通販特価（送料・税込）**¥210,000**
初回 ¥19,920 ¥19,800×11回　初回 ¥13,040 ¥10,700×23回　初回 ¥10,360 ¥7,600×35回

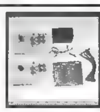
ソウルキャリバー（New ver.） ボードマスターセット

ソウルキャリバーNew ver.（中古）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥200,000**
初回 ¥19,600 ¥18,800×11回　初回 ¥12,200 ¥10,200×23回　初回 ¥7,700 ¥7,300×35回

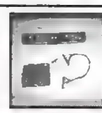
ソウルキャリバー（New ver.） ベガJRセット

ソウルキャリバーNew ver.（中古）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥184,000**
初回 ¥17,988 ¥17,300×11回　初回 ¥10,856 ¥9,400×23回　初回 ¥7,644 ¥6,700×35回

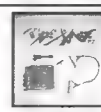
ファイティングレイヤー シグマセット

ファイティングレイヤー
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス×1/ASコード
通販特価（送料・税込）**¥246,000**
初回 ¥23,272 ¥23,200×11回　初回 ¥13,764 ¥12,600×23回　初回 ¥12,236 ¥8,900×35回

ファイティングレイヤー ボードマスターセット

ファイティングレイヤー
ボードマスター
ハーネス×1
通販特価（送料・税込）**¥236,000**
初回 ¥22,952 ¥22,200×11回　初回 ¥12,084 ¥11,600×23回　初回 ¥10,416 ¥8,200×35回

ファイティングレイヤー ベガJRセット

ファイティングレイヤー
ベガJR
ハーネス×1
通販特価（送料・税込）**¥220,000**
初回 ¥21,340 ¥20,700×11回　初回 ¥11,580 ¥11,300×23回　初回 ¥9,520 ¥8,000×35回

パカパカパッション シグマセット

パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
AV5000×1
Σ8000ターボ×2
ハーネス/ASコード
通販特価（送料・税込）**¥276,000**
初回 ¥26,432 ¥26,000×11回　初回 ¥16,284 ¥14,100×23回　初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

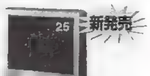
パカパカパッション ボードマスターセット

パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
ボードマスター
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥266,000**
初回 ¥26,112 ¥25,000×11回　初回 ¥15,444 ¥11,200×23回　初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

パカパカパッション ベガJRセット

パカパカパッション（PCB）
専用コンパネ（配線済）
ベガJR
ハーネス
通販特価（送料・税込）**¥250,000**
初回 ¥24,500 ¥23,500×11回　初回 ¥14,100 ¥12,800×23回　初回 ¥10,500 ¥9,100×35回

アップスキャンコンバーター
XRGB−2（新製品）
XRGB−1より大幅性能アップ
（定価¥27,800）
通販特価（送料・税込）¥25,800
※希望者の方にはカタログを送ります

↑パソコン用モニターで高画質ゲーム画面 ビデオ映像、S映像にも対応

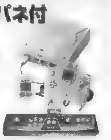
↑RGB出力のみ対応
ディスプル（姉妹機 定価¥19,800）
通販特価（送料税込）¥18,000

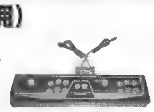
平面RGB TV ビデオ付
25型KV-25SVF1

新発売
通販特価 ¥124,000（送料・税込）
（21Pアダプター付）
分割 ¥11,100×6回 ¥6,000×12回

平面RGB TV（ベガシリーズ）
21型KV-21SF1

新発売
通販特価 ¥76,000（送料・税込）
（21Pアダプター付）
分割 ¥12,500×6回 ¥6,600×12回

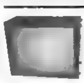
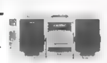
●21P用アダプター ¥5,000　●PS用マルチケーブル ¥3,000

バーチャファイター3tb（ドリームキャスト版）
純正バーチャファイターコンパネ付
通販特価（送料・税込）¥68,000
・ドリームキャスト×1
・バーチャ3tb（ソフト）×1
・純正パネル（2L8Bケース付）×1

分割 初回¥12,100×6回　¥6,400×12回

ドリームキャストコンパネ
（業務用純正パネル使用）
・2レバー12ボタン　¥29,800
・1レバー6ボタン　¥22,500
・1レバー4ボタン×2　¥42,000
（バーチャ3専用）


29インチ新品モニター（新品、ケース付）

定価¥98,000
通販特価 ¥84,000（送料・税込）
■分割払い ¥15,000×6回 ¥7,900×12回 ¥4,300×24回

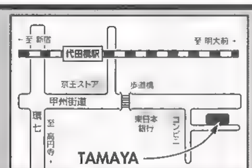
29インチモニター（新品、ケース付）+Qサウンドミニコンポ

＋

AIWA ミニコンポ LCX-350 Qサウンド搭載
通販特価 ¥98,000（送料・税込）
■分割払い ¥17,500×6回 ¥9,200×12回 ¥5,000×24回

今回のお買得基板

サイキックフォース2012（新品）	118,000
ソウルキャリバー（New ver.）	128,000
ストZERO3（ロム）	58,000
KOF' 98	55,000
マーブルvsカプコン（ロム）	35,000
X-MENvsストリートファイター（ロム）	8,000
バーチャストライカー2（ver98）	特価
リアルバウト餓狼伝説2	4,000
19XX（ロム）	18,000
カプコン	
QUIZ七色ドリームス虹色町の奇跡（ロム）	3,000
ストZERO（ロム）	1,000
ストZERO2（ロム）	3,000
ストZERO2 ALPHA（ロム）	12,000
ヴァンパイア（ロム）	2,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	3,000
ヴァンパイアセイバー（ロム）	2,000
ヴァンパイアセイバー2（ロム）	3,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム）	3,000
マーブルvsストリートファイター（ロム）	15,000
ナムコ	
鉄拳3	80,000
子育てクイズマイエンジェル2	3,000
子育てクイズマイエンジェル3	28,000
スーパーワールドコート	2,000
ナムコクラシックvol.1	12,000
ナムコクラシックvol.2	20,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,000
エアガイツ	50,000
コナミ	
ウェディングラプソディ	5,000
サッカースーパースターズ	15,000
沙羅曼蛇2（マザー付）	5,000
進め対戦ぱずるだま	5,000
だい好キッス（PCB）	8,000
対戦とっかえだま（PCB）	5,000
ツインビーヤッホー（PCB）	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま（PCB）	5,000
とべ!ポリスターズ	5,000
SNKネオジオ	
アンドロデュノス	2,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	2,000
KOF' 96	2,000
KOF' 97	8,000
サムスピ天草降臨	2,000
神凰拳	2,000
ダブルドラゴン	5,000
天外魔境真伝	2,000
トップハンター	2,000
その他	
キャメルトライ	8,000
紫炎龍	35,000
コットン2	35,000
上海2	18,000
ゼロガンナー（PCB）	20,000
スペースボンバーver.B	48,000
だるま道場	3,000
闘姫伝承エンジェルアイズ	18,000
バーチャファイター2（PCB）	8,000
バーチャファイター3tb（PCB）	58,000
バーチャロン オラトリオタングラム（PCB）	180,000
爆裂ブレイカー	8,000
バトルシャーク	8,000
ファイティングバイパーズ（PCB）	20,000
ぺんぎんくんウォーズ	3,000
MJ12	8,000
マジカルドロップ	2,000
琉球	5,000
レイフォース	10,000

TMGC TM ゲームクラブ （株）TAMAYA

TEL.03（3323）9911
FAX.03（3323）5544
〒168-0063東京都杉並区和泉2-1-26
●営業時間:平日AM9:30〜PM8:00　●定休日:日曜・祝日
振り込み先 第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824 （株）玉屋商品センター

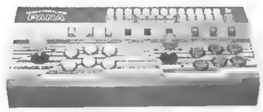


☆初心者歓迎☆ これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

ここに記載の商品は四条大宮店にて取扱いしております。七条河原町店は家庭用TVゲーム取扱い専門店です。

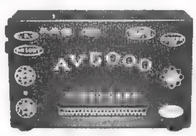
・業務用基板 販売、買取・家庭用TVゲーム・ホビー ・トレーディングカード…etc. Yellow-Bag

PANA TWIN LONG



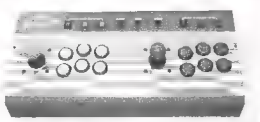
¥38,000

シグマAV－5000



¥26,000

PANA CUSTOM LONG



¥34,000

シグマー8000TB



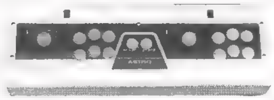
¥15,800

VEGA JR. ¥29,800



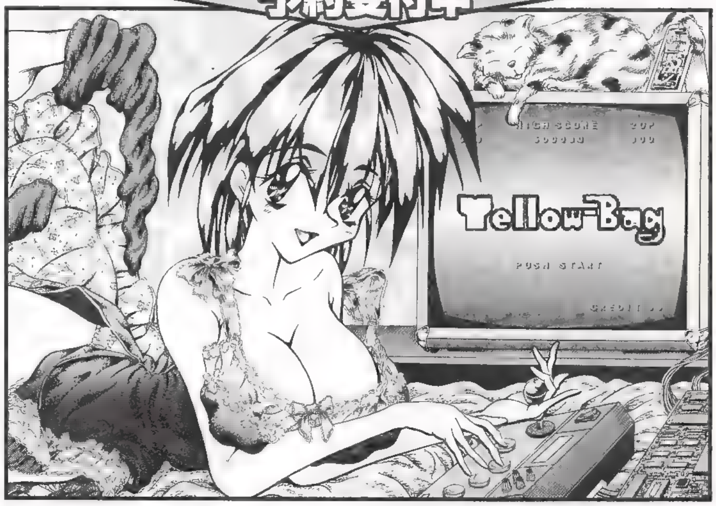
VEGA JR.(DX) ¥36,800

ボードマスター（ボードA）



¥48,000

NEO GEO
幕末浪漫第二幕 月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～
予約受付中





NEO・GEO CDZ/ロム版 高価買取



家庭用ゲーム買取価格表＆基板情報 FAXサービス利用法

下記の内一番近いBOXセンターにダイヤルして下さい。（情報料は無料です。）

東京	03-3940-6000	大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000	福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000	仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000		

■案内「こちらはファクシミリ情報BOXセンターです。
ボックス番号を押して最後に＃を押して下さい。」

基板を売りたいなら	567899#	基板を買いたいなら	567890#
家庭用ゲーム買取価格表なら	567891#	ホビー、トレカ、ネオジオなら	567893#

■案内「あなたのFAX番号を市外局番から押して最後に＃を押して下さい」
→□□□□□□□#
■案内「ご指定のFAXにお送りいたしますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい」

業務用基板販売します。

業務用基板は四条大宮店にて取扱いしております。

在庫確認TELにて。代引き、着払いでお申し込み下さい。
毎週リストを更新します。
80円切手2枚を同封の上、四条店へ送って下さい。

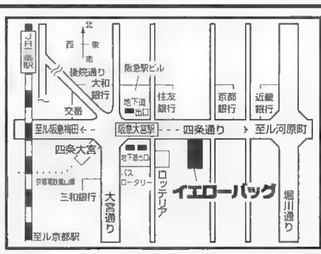
FAX情報→567890＃まで

〒600-8490
京都市下京区四条大宮東入ル南側 四条ファーストビル1F

イエローバッグ

業務用基板その他取扱店 **四条大宮店**

TEL 075-803-0500
FAX 075-821-3814
営業時間11:00～20:00/年中無休

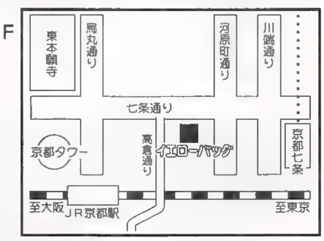


〒600-8146
京都市下京区七条河原町西入南側 KSビル1F

イエローバッグ

家庭用ゲーム専門店（新品・中古） **七条河原町店**

TEL 075-343-4860
FAX 075-344-0515
営業時間12:00～20:00/年中無休



※通信販売は四条大宮店のみで行っております。七条河原町店は家庭用ゲーム専門店で、通信販売は行っておりません。

皆様に親しまれて16年!16TH フェア!!

URL http://www.kyowa-inter.com

1 2 / 4 付の情報ＦＡＸの価格表です

アイレム
R-TYPE レオ 12K
迷宮島・妖獣伝 各5K
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
カプセルインベーダー 15K
ドラゴンブリード 8K
ボンバーマン・ヤンチャ丸 各5K
銀河帝国の逆襲（純正） 15K
10ヤードファイト 3K
メジャータイトル 3K
ギャロップ・トンマ 各5K

TOA PLAN
達人王 12K
ヴィマナ 8K
ドギューン 8K
達人 8K
テキパキ 8K
ゴークス（レバー対応） 2K

SNK
カイロスの館 名人戦 各2K
原始島 5K
ギャングウォーズ 5K
ネクストスペース 3K
怒、ザパラ Sなし 各5K
ジョイフルロード 12K
スカイソルジャー 8K
バドルマニア・ジャンボウ 各5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板 12K

業務用カセットゴーストパイロット・戦国伝承・リーグボーリング・スーパースパイ・忍者コンバット・クロスソード・エイトマン・ガロウIII，真サムスピ，ステークスウィナー
麻雀狂列伝 各 0.5K
キングオブファイター94，天外魔境，サムスピザンクロウ WHパーフェクト，ダブルドラゴン・アンドロデュノス・ミューテーションN・ASO2・ラギ 各1K

カプコン
戦場の狼II、クイズ&ドラゴン
ブニッキーズ 各3K
1942・バルガス 各6K
1943 （(c)=8K） 10K
マッドギア 5K
ラストデュエル 10K
ストリートファイター 18K
SF-II 5K
〃 (c) 2K
SF-II ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
1941 18K
戦場の狼 2 15K
エリア 88 18K
US ネイビー 12K
天地を食らう 20K

X-MEN （ 5K）
X-MENvsSTF（10K）
SFゼロII （1K）
ヴァンパイアハンター （1K）
〃 ハンター II （2K）
ヴァンパイアセイバー （1K）
〃 セイバーII（2K）
マーベルスーパーヒーロー（6K）
CPII マザー +12K
スト III （一式） 18K
ウオザード（一式） 15K

ジャレコ
ファンタズム・ソルダム 各5K
エクセライザー 5K
ポップフレーマー 12K
メガ32マザー + 5K
（ROM）スーチーパイ・グラティア・テトリスプラス・ゲーム天国・エンゼルキッス・P-47 各1K

コナミ
ダブルドリブル 3K
スーパーバスケット 2K
リングの王者 3K
メガゾーン、亀忍者 各8K
ツタンカーム 10K
RF 2（電源H付） 15K
グラディウス（電源H付） 20K
〃 〃 II 18K

サラマンダ 18K
シティボンバー 12K
ラビリンスランナー 15K
ストラテージX 12K
ガイアポリス 15K
ハイパーオリンピック 8K
ハイパーオリンピックSP. 10K
ロックンロープ 12K
コンバットスクール S付 20K
パロディウスだ 出たなツインビー
ヘクシオン クォース 各2K
タイムパイロット84 8K
ブーヤン，ジャツカル 各10K
メインスタジアム 2K
ウェディングラプソディ 7K
（ROM） ときめきメモリアル・サラマンダII・ツインビー・対戦パズル玉・だい好キッズ 各1K
GXマザー + 3K

セガ
忍（しのび） 3K
ファンタジーゾーン 12K
アレックスキッド，カルテット2，モンスターランド 各15K
レッスルウォー，ペンゴ付，ピタゴラスの壁（センサー付），フリーキック（センサー付），モンスタレア，E.SWAT，シャドーダンサー，カウンターラン，ベイルート，タフターフ，バンクパニック 各5K
ぷよぷよ通，イチダントアール3K
コラムス，テトリス 各2K
ホッパーロボ 12K
ロボレス2001 12K
ガルディア 12K
ソニックザヘッジホッグS付 8K
ザクソン 10K
ダンプ松本 15K
デュアルボード各種
トランキライザーガン(c) 58K
N-SUB (c) 38K

S.D.I.改造パネル付 80K
バーチャーファイタ2.1 12K
デッドオアアライブ 12K

タイトー
スペースインベーダー 25K
ジョリージョガー 28K
ギャラクシーウォーズ(c) 25K
クイックス 純正 18K
メイズオブフロット、タイガーヘリフリップル、ピンポンキング
ガルメデス、バラメデス 各3K
べんべろべー 15K
グリットシーカー 15K
ハレーズコメット 10K
ザ・ビット 10K
バブルボブル 12K
飛翔鮫 ，ヘビーユニット 各5K
影の伝説 12K
レイフォース 12K
マスターオブウエポン 6K
アルカノイド センサー付 3K
〃 リベンジーセンサー付 3K
ヴォルフィード 2K
究極タイガー 8K
スラップファイト 5K
女子バレー，ヘビーユニット各5K
キック&ラン，キックスタート2K
エンパイアシティ 5K
クロスシューター・フォーティラブ
パニックロード 各3K
フィールドゴール 38K
VSホットスマッシュ 2K
陸 海 空 10K
スペースチェイサー 68K
ツインイーグル 8K

F3-Subカートリッジ
ダライアス外伝・カイザーナックル・ザキリンダン・究極タイガーII・パズルボブル IIX 各0.5K
アルカノイドR，センサ付 1K
クレオパトラF 1K

デコ
空手道，S R D 各5K
バルダーダッシュ 5K
キャプテンアメリカ 15K
コブラコマンド 3K
空牙 10K
魔境戦士 Sなし 2K
ミッドナイトレジスタンス↑ 2K
マジカルドロップ 2K
トライアウト、スタジアムヒーロー
サイドポケット 各2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版） 8K
ムーンクレスタ (c) 10K
ムーンエイリアン II (c) 8K
フリスキートム 48K
妖魔忍法帳 8K
ダイナミックスキー 8K
マグマックス、レジオン 各8K

UPL
忍者くん 12K
忍者くんII 阿修羅の章 15K
XXミッション 8K

テクノス
スクランブルエッグ 28K
ビーチバレー 2K

ナムコ
子育てQ マイエンゼル 1K
子育てQマイエンゼル II 2K
ドラゴンセイバー 15K
コズモギャングザビデオ 15K
ローリングサンダー 28K
アサルト パネル付 18K
ニューマンアスレチック 10K
ドラゴンバスター 18K
ドルアーガの塔 20K
コズモギャングパズル、エメラルディア、 各2K
ティンクルピット 5K

ニューラリーX 10K
ギャラガ 3K
ミスパックマン(c) 10K
ギャラクシアン 純正 10K
ニューパックマン (c) 8K
ジュニアパックマン 15K
ボバイ パックマン 8K
ディグダグ（ATARI） 5K

S1 ロムキット 各5K
ワースタ、ワールドコート、パックマニア、妖怪道中記、倉庫番DX
ロンパーズ 12K

テクモ
ボンジャック 12K
スターフォース 15K
スイマー 12K
ワールドカップ90 2K
ジェミニウイング 8K
でろーんでろでろ 8K
ピンボールアクション 2K

ユニバーサル
ミスターDO（雪だるま） 10K
スナップジャック 12K
Mr. Dovsユニコーン 10K
〃 ワイルドライド10K

その他 **－珍品・逸品－**
ズンズンブロック（タイトー68K
ヨットマン 38K
ルージュアン 38K
ドキドキペンギンランド 25K
サーカス（風船割り） 80K
Qバート 28K
エクイテス 28K
激走（イースタンCO.） 12K
Sクラウンズゴルフ（P付）10K
センティピード 15K
シルバーランド 18K
ミュージックインベーダー 25K
スティンガー 12K

ブラックホール・レッド UFO・クラッシュローラー・マーカム・イスパイアル・ニュージグザグ・ミスターJAN・ファイアートラップ・ソニックウイングス・カンガルー・ハイパーデュエル・ザ ディープ・
エアーウルフ 各8K
タイムアタッカー ↓ 8K
（カラーブロック H.VR付）

ドンキーコング (c) 10K
〃 〃 Jr. 10K
〃 〃 3 15K
マリオブラザース 28K
戦国エース 15K

カベール（S付き）・キャプテンスタントマン・タイタン・プログレス・Mr.クーガー・バンバンカー・ボレンチ 各10K
レディバグ(c)，霊界導師 各5K
アンプッシュ 5K
スペースストレンジャー 12K
（豊栄 インベーダー モノクロ）
18インチ テーブル筐体（良品）
新品水平パネル付 送料別 35K

麻雀 格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
，アイドル麻雀放送局、大予言

カメラ小僧，ねるとん紅鯨団，麻雀学園，ファンクラブ、グッとE雀，華折り鶴、夏物語， 各1K
トリプルウォーズ，クラブ90，クリニック，極，パニックスタジアム，レモンエンジェル 各2K
若草物語（新品），スーチーパイ，同級生SP. 各3K
スーパーリアル M4 5K
スーパーリアル V5 3K
スーパーリアル M6 3K
スケ番雀士 竜子 12K
（麻雀用ハーネス付き）
スーパー0禁版 8K
バニラシンドローム 8K

ダライアス（3画面） EXTロム付 58K◯
忍者ウォーリアズ（3画面） 88K◯
アフターバーナー II 付 8K◯
ギャラクシーフォースII (a) 18K◯
サンダーブレード 付 8K◯
ＡＢコップ，ＧＰライダー(a) 各10K◯
G-LOC，ストライクファイター 付 各15K◯
スペースハリアー セガ (a) 48K◯
W．G．P． タイトーバイクレース 5K◯
エアーコンバット V21(a) 18K
スターブレード V21付 12K
アウトラン 25K◯
スティールガンナー 2 8K◯
バトルシャーク エンフォース （タイトー） 各5K◯
ギャラクティツク ストーム 10K◯
ナイトストライカー 38K
スーパーハングオン 付 15K◯
ホットチェイス、ウェンクルマン （コナミ） (a) 各 8K◯
ダライアスII（2画面） 20K◯
ウォーリアブレィド（〃） 5K◯

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス付

ナムコV21システム（ケース入りV21システムは+5V20A電源とPC用アナログジョイスティックとコンボ用ハーネスが付属です。マザーシステムですので他の基板もOK! 基板のみ各8K
アナログジョイスティック1個2K
コンボ以外はアンプが必要+2K
画面切替えハーネス付
3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

御注意 ◯印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の機器もあります。(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）
他社のコントロールＢＯＸ用の中間ハーネスは２Ｋ増しです

他社のコントロールＢＯＸにも対応

中古基板は**全商品消費税込みです**

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留②代引便（ヤマトコレクト）があります
代引便利用の場合、代引手数料が１Ｋ加算されます。
送料は１万円未満の注文のみ１Ｋ。１万円 以上は不要。
※ＣＯＭＢＯ ＡＶ専用の中間ハーネスは２Ｋです。

分割払い（頭金なし）始めました詳細はお問合わせ下さい
基 板 高 価 買 入

1 2 / 4 付の情報ＦＡＸの価格表です

20インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様 （本体保証 1カ年）
◇ スチール製キャビネット入り ◇ 15，24kHz両用
◇ 20インチ 日立製ブラックフェイス ブラウン管 新品
◇ サイズ（W）480×（H）480×（D）460mm 28kg
◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションもOK
◇ 縦画面、横画面いずれも可能（縦おき、横おき）
◇ **20インチ新品価格¥58,000** (税・送料別)
中古18インチ、25インチもあります。
29インチもあります中古価格¥68,000 (税・送料別)



中古価格（税・送料別） ¥38,000 （18インチ） ¥58,000 （25インチ）

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

20インチモニター+コンボAVセット
¥78,000 (税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備 （本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能（サイズ W:500 D:200 H:155mm）
◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源（国産品）で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能（発光ダイオード表示）各電源ラインに安全ヒューズ付（取替もワンタッチ）
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可（ヒューズの取替も外部よりワンタッチ）
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!
●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" （12ボタン）
●Vタイプ
（S端子、ビデオ対応）…**¥28,000**
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 **¥2,000**

満足のいく性能で安心価格

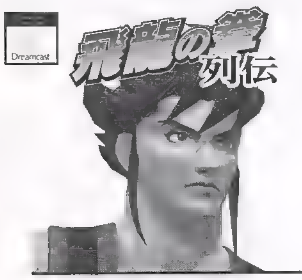
(株)キョーワ インターナショナル
〒141-0032 東京都大崎郵便局私書箱11号
（東京都品川区大崎5-4-8）
TEL.03-3490-5201（代） FAX.03-5496-1047

学費の心配ナシ！
ゲームクリエイターのための支援プログラム

カルチャーブレーン学院の
オープン優待入学制度

学科試験ナシ　入学者全員　適用 ※1、2

ドリームキャストに登場！



めざせ
学費０円ナシ！

入学時自己資金０から下記プログラムが最大限適用されると２年間自己負担ナシ。優待入学制度+特待生制度

祝開校
福岡校



下記プログラム１～５をお読みください。

その１
ここまで徹底学費支援！

プログラム１
オープン優待入学
入学者 全員 学費100万円 免除
授業料200万円→100万円に！

※1　学科試験ナシで入学者全員に適用
入学金・実習費50万円+授業料100万円
２年間の学費合計が150万円。

プログラム２
学院特待生
最高50万円奨学金支給！！
学院特待生になれば最高で50万円の奨学金が支給。

プログラム３
企業特待生
最高100万円支給！！
２年間で最高自己負担０円！
企業特待生には最高100万円の奨学金が支給。
150万円（プログラム１）－50万円（プログラム２）－100万円（プログラム３）＝０。自己負担０円。

※2
入学者全員に優待入学制度が適用されます。簡単な書類審査と面接のみです。どなたでもお気軽にお問い合わせください。



プログラム４
月々３万円より学費分割・延納ＯＫ！
入学金、学費の分割支払い、一部卒業後支払い相談可能。月々３万円からの分納で入学時自己資金０の方でも入学できるという太っ腹なシステムなのでご安心ください。

プログラム５
地方の方にはありがたい上京者生活支援！
低家賃の部屋手配、資金相談、アルバイト紹介、生活費貸付制度などの生活支援あり。

※上記の学費以外コンピュータハード・ソフト等の購入義務や機材使用料の負担は一切ありません。

選んでよかった！学院ＯＢの声



ゲームクリエイター
本科卒業
鈴木君

授業内容の充実度が断然違うと思います。皆さんも体験授業で是非その違いを確かめてください。

その２
しかもプロ納得充実の授業内容

プロのエッセンスが活きた「プロ養成教育システム」６大特徴

① 高度なプログラミングテクニックをプロが直伝。
② ゲームメーカーの開発ノウハウを企画学習に導入。
③ 一人一人の適性や能力に応じた目標の設定。
④ 個人の学習修得度に合わせた柔軟性に富んだカリキュラム。
⑤ プロ用ＣＧソフトの学習+デザインの応用技法。
⑥ 最新の機材を導入。

学院生作品



設置学科　ゲームクリエイター本科／２年制（企画・プログラム・ＣＧデザイン各コース）　専科／１年制　研究科／３年制

※ 取得可能資格　文部省認定　ＣＧ検定 他

世界の実績

連続国際賞受賞



1989　ベスト・グラフィック・オブ・ザ・イヤー「シェラザード」
1990　ベスト・スポーツ・ゲーム・オブ・ザ・イヤー「超人ウルトラベースボール」
米国ゲームプレイヤーズガイド、ＥＧＭ、両メジャーゲーム雑誌において。

資料請求

ハガキに以下の内容をご記入の上、学院宛お送りください。

●住所●氏名●電話番号●年齢●学校もしくは職業。また、くわしい授業内容や体験授業の申し込み、質問等ありましたらお気軽にお電話ください。

飛龍の拳・スーパーチャイニーズ・忍たま乱太郎で
おなじみのカルチャーブレーンが運営する

プロ養成機関
カルチャーブレーン コンピュータアート学院

お問い合わせ　03-3829-0867

〒130-0012　東京都墨田区太平2-5-7
学院本部まで

© 1998, ＮＨＫ・尼子騒兵衛・総合ビジョン

定員になり次第、募集は打ち切らせていただきます。提出書類等のお知りになりたい点は御質問ください。尚、詳細は学院規定によります。

HYPER コナミ元気ロケ通信

年末に嬉しいニュース！大阪に3つ目のチルコポルトがオープン!!音楽系ゲームからビデオ・メダルゲームが大充実してるので、冬休み（年中無休だから初詣の帰りにでも！？）にぜひ行ってみてね!!

チルコポルト南津守店オープン

今月大阪市内に3店目になるチルコポルト南津守店がついにオープンしたぞ。場所は大阪市西成区南部の「新なにわ筋」沿いにある、ホームセンターやスーパーマーケット、デニーズにマクドナルドまである巨大なショッピング施設内だ。南側にある大きなコナミマークの看板が目印。買い物に、食事に、そしてアミューズメントに、1日遊べるお得なお店だけに、近くに住んでる人は今すぐ行くしかない！

中をのぞいてみると、当然のようにコナミの最新機種が目白押し！ビートマニアやダンスダンスレボリューションをはじめ、近隣では見られないほどの品揃え。おまけにビデオゲームやメダルゲームの量も質も充実していて、見てるだけでも飽きないほど。

んん～、す・ご・す・ぎ・る（感動、そして感涙、夕日に向かって全力疾走）。



食事の帰りにチルコポルトでダンスダンスレボリューション！食後のいい運動になっちゃうかも!?こんな遊びかたなら家族みんな大賛成かもしれないよ。

ここで店員さんから。「最新機種もできるだけ早く導入して、お客様に常に楽しんでいただけるお店にしていきたいです。ゲーム大会や各種イベントも頻繁に開催していくので、皆さん、まめに足を運んでくださいね」

なかなか期待できるコメントだぞ。さあ、みんなもチルコポルト南津守店で楽しもう～!!

●住所　大阪府大阪市西成区南津守6丁目192－1
●TEL　06－4398－1234
●営業時間　午前10時～午前0時（年中無休）

新宿DDR大増設！新宿店がクラブに!?

インターネットランキングも始まり最高の盛り上がりを見せている「ダンスダンスレボリューション（通称DDR）」。チルコポルト新宿店の「DDR」が合計9台になったよ！「DDR」がひしめく空間はまさにダンスフロア！一見の価値アリです。

3階に設置された「DDR」は、端から見るとまるでホーンテッドマンション（東京ディズニーランドにある合わせ鏡のアレね！）感覚。スポットライトの光に包まれるこの感覚を味わえるのは、都内ではもちろん、日本全国を探してもチルコポルト新宿店だけでしょう。

また、3階フロアには「DDR」のほかに「ビートマニア3rdMIX」も3台設置しており、大会のほうも今まで以上に行っていく予定だそうだ。キミもチルコポルト新宿店でムーブメント（orオーディエンス）に囲まれてみないか？





ビーマニに続いて早くも大人気のDDR、空きがほとんどないぞ。いやぁ、9台ずら～っと並ぶとかなり壮観な感じだ。

イラストコーナーへの投稿募集

「元ロケ」通信では、皆さんのイラストを募集しています。良い作品は誌上で紹介していきますので、ガンガン投稿してね（ハガキでお願いします）。

ゲーメストの投稿コーナー「ゲーメストアイランド」に投稿するのもいいけど、こっちにも投稿してね！

（テーマ）コナミやチルコポルトに関係する題材なら何でもOK。

〈あて先〉　〒163－0448
東京都新宿区西新宿2－1－1
コナミ株式会社AO事業部
ゲーメストN係

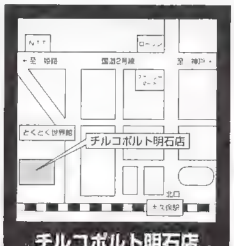
元気ロケ全店MAP



チルコポルト草津店
滋賀県栗太郡栗東町小柿7-8-8
TEL.077-554-3457
営業時間10：00~24：00（年中無休）



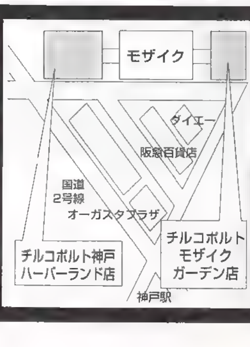
チルコポルト髙松店
香川県高松市伏石町111-1（レインボー通り）
（1階ゲームフロア）TEL.087-869-2128
（2階ボウリングフロア）TEL.087-869-2111
営業時間10：00~24：00（年中無休）



チルコポルト明石店
兵庫県明石市大久保町福田205
TEL.078-936-2040
営業時間10：00~24：00（年中無休）



チルコポルト南津守店
大阪市大阪市西成区南津守6-192-1
TEL.06-4398-1234
営業時間10：00~24：00（年中無休）



チルコポルト神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク内　TEL078-360-0744
営業時間10：00~23：00（年中無休）

チルコポルトモザイクガーデン店
神戸市中央区東川崎町1-6-1 モザイクガーデン内　TEL078-360-2477
営業時間11：00~22：00（年中無休）



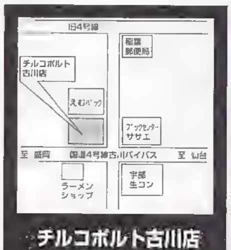
チルコポルト茂原店
千葉県茂原市高師1622-1 LAOX2階
TEL.0475-25-9996
営業時間10：00~24：00（年中無休）



チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
TEL.048-777-2277
営業時間10：00~23：00（年中無休）



チルコポルト新越谷店
埼玉県越谷市南越谷1-11-4新越谷駅ビルヴァリエ
TEL.0489-61-4967
営業時間10：00~23：30（年中無休）



チルコポルト古川店
宮城県古川市北稲葉3-14-33（宇部生コン前）
TEL.0229-22-8677
営業時間10：00~24：00（年中無休）

1月全店イベントスケジュール

【チルコポルト神戸ハーバーランド店】
1/1～3　謹賀新年！お年玉大抽選会
1/15　ダンスダンスレボリューション大会
1/24　ダンスダンスレボリューション大会
※1月中　新規メダルキープの方へ､チルコポルトオリジナルキーホルダープレゼント

【チルコポルト茶屋町店】
1/10　サイキッカー橋本による、サイキックフォース2012大会
1/17　無駄無駄無駄無駄無駄大会！
……わかるよね？
1/24　予定？キャンセル！そして実行！
ファイティングレイヤー大会
1/31　湯川専務に対抗して、応援！
高口店長！DDR　第二幕-(雨天中止)
※ときメモ誕生日記念パズル玉大会
※プリクラ選手権も好評開催中

【チルコポルト草津店】
1/4　新年だ！DDR大会
1/10　抜くな！正月気分！
月華の剣士　第二幕トーナメント
1/15　成人だ成人！ジョジョトーナメント
1/24　蹴れ！バーチャストライカー'99大会(予定)
※ゲリライベントがランダムに発生､気を抜いちゃだめさ

【チルコポルト上尾店】
1/1～1/6　お年玉企画!!プライズ景品大甘設定
1/3　集え！スーパーダンサー！
「ダンスダンス」大会
1/4～6　SNK格闘ゲーム王選手権
1/15　年明けスペシャルライブ
「ビートマニアコンプリートMIX」
1/23　ジョジョの奇妙な冒険トーナメント大会

【チルコポルト和歌山店】
1/1　かくし芸だよビートマニア演奏会
（15：00～）
1/10　'99だよ！トライアスロン大会蹴って、蹴って、バスケット！（15：00～）
1/15　成人式だよDDR大会みんな晴れ着でレッツダンス！（16：00～）
1/17　俺はスタンド使いだよジョジョの奇妙な冒険トーナメント大会（17：00～）
1/24　ハンティング・ザ・モンスターだよ､ハウスオブザデッド2撃ちまくり大会
（16：00～）
1/31　'99なのに98だよ、
KOF98トーナメント大会（17：00～）
※1/9～1/15　新成人の方に、メダルプレゼント!!（身分証明書持ってきてね）

【チルコポルトモザイクガーデン店】
1/1　お年玉企画！キティーグッズ大放出
1/2　お年玉企画！ポケモングッズ大放出
1/3　お年玉企画!ディズニーグッズ大放出
1/15～1/17　福来る企画！キティー福袋
ポケモン福袋一気にゲットチャンス!!

【チルコポルト茂原店】
1/9　もうガマンできない､スタンドが出ちゃう～ジョジョの奇妙なゲーム大会
1/15～1/17　成人の日スペシャルイベンツ
1/17　ダンスダンスレボリューション
鏡の国の舞踏会　～序章～
1/20～1/22　大好評！UFOキャッチャー
100円PLAYデー

【チルコポルト古川店】
1/10　集まれ剣豪！ 月華の剣士 第二幕大会
1/16　なぜ、いま？
バーチャファイター3tb大会
1/17　今回で最終？KOF'98大会
1/23　ネットをゆらせ!!バーチャストライカー2大会
1/24　めざせディスコキング!!
ダンスダンスレボリューション大会
1/30　定例DJ大会 ビートマニア3rdMIX大会
※そのほか、レディースDAYなど開催。

好評連載 開発者コラム

【AM3研通信】
■第1回■ DDR・DE・TANGOな野望（その2）

元ロケ読者の皆さんこんにちは。毎度メタルスナイパーです。

今回はDDRのまさに肝、ステップ誕生秘話です。

DDRも超本格絶賛大稼働となり、店頭で華麗にステップを踏む人がたくさん見られて、開発者冥利に尽きますが、今を遡ること数カ月前、我らDDR開発チームでは、たくさんの開発機器に囲まれたブースで踊り狂う異様な人影が！

DDR正否成否の鍵を握るシーケンス（※注1）開発部隊の面々、彼らは秘兵器である特注ステージ（※注2）で日夜斬新なステップを求め、ほんと踊り狂ってましたよ。ビデオやダンス教本を見まくっては踊って、4枚のフットパネルに創意工夫と全霊を込めて集約するわけですよ、ステップを（この項を読んでる元ロケ通の皆さんにはこの成果、感じて貰えますよね？）。こうしてステップがコツコツと作られるんですが、そこに意外な落とし穴が!!

ダンスはステップと共にリズムも楽しむもの。このリズムとステップの奏でる絶妙なハーモニーこそ我らを至福のときへ…

しかし！このリズムが曲者なんですよ!!シーケンスができた！じゃあ曲に乗せてみよう！でテストプレイすると、何だか違和感が…。

そう、最近の曲はホントに多種多様複雑怪奇。曲中テンポが変わるんです。明確な変化ならまだしも（そんな曲は元から却下ですが）微妙に変わるんです。対してシーケンスの流れる速度は絶対安静不変。結果、ずれるんです…。合わなくなるんです、曲とステップが。

そこからプログラマーさんが曲とシーケンスを不屈の闘志で切った貼ったただ、ズラすだ、引くだと、目と耳で確認しながら合わせます。

結局最初から最後までこれが一番大変でした。でも、もう大丈夫、不断の努力でタイミングもバッチリ！（ポイントは忍耐と割り切り）でもチョット！ズレてる?

確認したい人は1/1000sec計測可のストップウォッチ持参でゲーセンにGO！（いるか?そんな物好き）

（つづく）

注1：開発では矢印出現パターンをシーケンスと呼んでいます。
注2：ダンボール製

【チルコポルト新越谷店】
1/1　サイキックフォース2012大会
1/3　月華の剣士 第二幕大会
1/10　ダンスダンスレボリューション大会
1/17　サイキックフォース2012大会
1/24　ビートマニア3rdMIX大会
1/31　KOF'98大会

【チルコポルト高松店】
1/10　月華の剣士 第二幕 <其の弐>
1/16　ファイティングレイヤー最強伝説
1/17　月華の剣士 第二幕 <其の参>
DDRダブルプレイ 2nd GROOVE
（19：30～）
1/24　KOF'98 3men BATTLE final！
1/30　続ファイティングレイヤー最強伝説
1/31　月華の剣士 第二幕 <其の四>
一部を除きすべて17：00スタート! 無料

【チルコポルト梅田店】
1/9　ジョジョの奇妙な冒険大会
1/16～1/17　ときめき抽選会
（ビッグプレゼントあり？）
1/22　誕生日だよ！
ファイティングレイヤー大会
※1/22は出たがり店長の誕生日です。

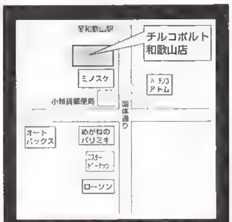
【チルコポルト明石店】
1/10　世紀末明石焼き幕末浪漫！
月華の剣士 第二幕大会（13：00～）
1/17　子午線をもずらせ！第2回DDR大会
（13：00～）
1/24　海峡にオラオラ！
ジョジョの奇妙な冒険大会（13：00～）
1/31　大久保駅下車徒歩7分弱に号泣！
ポップンミュージック大会（13：00～）

【チルコポルト新宿店】
1/10　君が泣くまで僕は殴るのをやめないっ！
ジョジョの奇妙な冒険トーナメント大会
（15：00～）
1/16　新年あけましておめでとう記念！
メモだま　トーナメント大会（15：00～）
1/17　第4回ダンスダンスレボリューション
ベストダンサー決定戦（15：00～）
1/24　バーチャストライカー2 ver'98
チルコポルトカップ決勝本戦大会（15：00～）
1/31　ビートマニア3rdMIX
4thライブin新宿（15：00～）

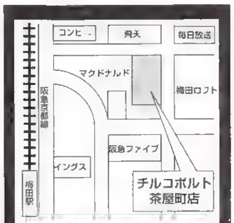
アルバイト募集！

コナミ直営店のアルバイトさんを募集します。明るくて、元気が良くて、ゲームが好きな人！特に女の子やハードに詳しい人は大歓迎です!!

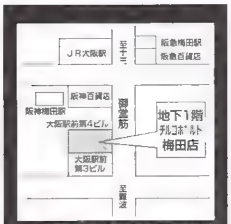
●**資格**　18歳以上25歳まで・店舗まで通勤可能なこと・女性、未経験者､フリーター歓迎
●**勤務地**　各コナミ直営店（地図参照）
●**待遇**　交通費支給・制服貸与
●**応募先**　時給、勤務時間等各店舗で異 なりますので、直接ご希望の店舗の「アルバイト募集係」までお電話でのお問い合わせを お願い致します。



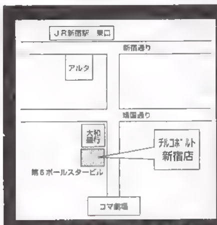
チルコポルト和歌山店
和歌山市小雑賀中浜612-2（ミノスケ隣）
TEL.0734-31-2280
営業時間10：00～24：00（年中無休）



チルコポルト茶屋町店
大阪府大阪市北区茶屋町15-34（梅田ロフト前）
TEL.06-377-7767
営業時間：10:00～23:00（年中無休）



チルコポルト梅田店
大阪府大阪市北区梅田1-11-4
大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523 営業時間9：30～22：00（年末年始休）



チルコポルト新宿店
東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 第6ポールスタービル
TEL.03-3204-7390
営業時間11：00～23：30（年中無休）

年末年始

はゲーセンへ行こう！ってなわけで四文字コピーから続けてみた。来年もよろしく！

カプコンなんです！

第６回

サードラップ終了そして…

こんちゃーっスー！さて、今年もあとわずかと思えば、この夏からのZERO3チャレンジハイスコアもあとわずかとなってきたで。とりあえず、サードラップの結果から見てみよか。

前回同様、プラサカプコン横須賀店のELF君がそのままトップで通過。前回よりスコアを…ちょっと待ってな…（と電卓をたたく）、51万1300点上回ってのスコアや。馬場武士君（前号の3年3組と同一人物？325万300点の更新やで！）や松田善行君も頑張ったが、ここまでなんか？あと63万ちょっとで追いつくよって（ヲイ）、むっちゃキバってや!!

競馬やないけど、最終コーナーを回ってからの追い込みがレースの醍醐味やで（ってこれは別にレースやないって）。

恒例のキャラ比率は、前回と1位2位入れ替えでさくら6人、ロレントが5人。その後にローズ、豪鬼と続いている。大賞でベストキャラに選ばれたかりんお嬢様は、チャレンジャーには人気薄。

まぁ、というわけで既に12月でファイナルラップ。この号が出る頃にはあと1週間という感じやが、スコアを目指す人は（そうでない人も）頑張ってな。

で、1月からは新企画「超鋼戦紀キカイオー」で、チャレンジーハイスコアや!!

細かいルールについては各参加店舗で確認してほしいが、基本は一緒。

「ハイスコアにチャレンジする！」以上や。ファイナルアタックが勝利の鍵やで！

チャレンジハイスコア（～11月30日）

エントリーネーム	店舗NO.	スコア	使用キャラ	ISM
ELF	28	7532700	春麗	X
馬場武士	13	6901100	ダン	X
松田善行	15	6540600	豪鬼	X
J.A	11	6140600	ケン	X
桜吹雪!天狗男息子	26	5865100	さくら	X
N.U	1	5741200	豪鬼	X
BCD	6	5462300	ロレント	Z
DLMA-ひろぽん	7	5444600	ケン	X
M&H	25	5362800	さくら	Z
ぽけもん(熊取)	5	5303400	さくら	X
YMD土佐	19	5257000	ローズ	Z
ぽけもん(熊取)	24	5157400	さくら	X
BEE	22	5098600	ガイ	X
OKU	17	4988800	さくら	X
オメガよゆうっち	21	4906700	キャミィ	X
SCC-N.Y	14	4711600	ローズ	X
ゴンタ君	3	4693900	ロレント	Z
NO	27	4656100	豪鬼	X
T.H	10	4301300	ロレント	Z
のりぷー	29	4290600	ローズ	X
ASH	18	4014900	ロレント	X
なるなる古田	12	3979100	サガット	X
D.Q	4	3953500	ロレント	Z
NAP	16	3675600	ローズ	Z
XYZ	20	3574400	かりん	Z
Q99	2	3449600	ガイ	Z
YTK	8	2887400	キャミィ	Z
LUFY	23	2697200	ミカ	X
T.K.T	9	2686200	さくら	X

チャレンジハイスコア参加店

①メルヘンランド岸和田店
大阪府岸和田市土生町2-32-7
☎0724(39)8436

②マジカルカプコ豊田店
愛知県豊田市東山町1-5-1
☎0565(88)8020

③メルヘンランド可部店
広島県広島市安佐北区可部5-11-17
☎082(815)5363

④プラサカプコン相模原店
神奈川県相模原市中央1-3-9
☎0427(51)2177

⑤ビバ・サーカス熊取店
大阪府泉南郡熊取町紺屋1-26-1
☎0724(53)5689

⑥ビバ・サーカス茂原店
千葉県茂原市高師1735
☎0475(25)8428

⑦メルヘンランド弥富店
愛知県海部郡弥富町大字鍋浦字南前新田123
☎0567(67)3144

⑧ビバ・サーカス本荘店
秋田県本荘市出戸町字岩淵下18
☎0184(24)3615

⑨ビバ・サーカス船引店
福島県田村郡船引町字原田14
☎0247(82)4524

⑩メルヘンランド分水店
新潟県西蒲原郡分水町大字笈ケ島4978-1
☎0256(98)4582

⑪メルヘンランド会津店
福島県会津若松市中町4-36
☎0242(28)0192

⑫メルヘンランド美濃店
岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆
☎0575(35)2677

⑬カプコステーション三条店
新潟県三条市須頃3-58
☎0256(33)7879

⑭マジカルカプコ佐和田店
新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783
☎0259(57)2717

⑮ビバ・サーカス桜井店
奈良県桜井市大字吉備542-1
☎0744(6)4605

⑯ビバ・サーカス柏村店
青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
☎0179(25)3486

⑰マジカルカプコ取手店
茨城県取手市取手2-8-8
☎0297(72)6054

⑱カプコステーション十日町店
新潟県十日町市大字山本字谷内836番地
☎0257(52)5017

⑲カプコサーカス新潟東店
新潟県新潟市大形本町1-1716-1
☎025(275)3777

⑳プラサカプコン富津店
千葉県富津市青木1-24-1
☎0439(80)1840

㉑プラサカプコン山室店
富山県富山市山室226-2
☎0764(93)0111

㉒プラサカプコン座間店
神奈川県座間市ひばりが丘4-6207
☎0462(56)3644

㉓プラサカプコンコスモタワー店
大阪市住之江区南港北1-14-16
☎06(615)6151

㉔プラサカプコンエアロプラザ店
大阪府泉佐野市泉州空港北1番地
☎0724(56)8162

㉕プラサカプコン魚津店
富山県魚津市上村木413
☎0765(23)1102

㉖プラサカプコン野幌店
北海道江別市東野幌本町7番地5
☎011(385)6781

㉗プラサカプコン高岡店
富山県高岡市駅南2-1-1
☎0766(25)8226

㉘プラサカプコン横須賀店
神奈川県横須賀市若松町2-30-0100
☎0468(25)1471

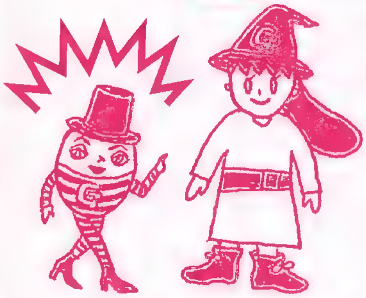
㉙プラサカプコン大沢野店
富山県上新川郡大沢野町上大久保1985-1
☎0764(68)3067

ついにファイナルラップ！（～12月26日）
1月からはキカイオーでチャレンジ！

ゲーメスト

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康

アイランド



未曾有の18禁パワーを持つ前号ホトギミ「男汁インタビュー」だが、担当の田渕さんや番長X指定さんによると「ジャンファイターとの毒電波会見をリライトして、濃度をかなり下げた」らしい、あれでも。ゲーセンが10倍面白くなる雑誌兼男汁タンクとしてメストは来年もフル活動しちゃうのかなあ。しちゃおっかな。
（インタビュアーは襲われなかったのか？福田）

今月のいっぱつ！

そして人は、純粋という言葉の重さを知る

☆あの日オレは、チャリンコで激走していた。一分一秒でも早く寮に戻らねばならなかった。それはなぜか？何てことはない。ついに、あの「ナコルル人形」を買っちまったからだああ！

さっそく寮に戻り、亜音速で部屋に駆けこむ！して、来客および侵入者を十分警戒しつつ、オープンザボックス！おおこいつはあァ、まさにオレの夢！青い春！夏の果実！（？）クアア、一万二百九十円も出したかいがあったあア！狂喜乱舞するオレ！

しかし、このあとドえらい目に遭うなどとは、思いもしなかったのである。

箱のウラを見て、オレは愕然とした。ぬあんと、刀を差すために、帯を巻き直す必要があるではないか！

正直、オレはとまどった。「おおお帯外すんすか？外したらアナタ、えええらいコトですぜキャアア！オ、オレにそんなコトはできん、でっきーん！」

ホ、ホラ、帯外したらおしおきって書いてあるじゃないですかしっかりと！あ、でもちょっっっとおしおきされても…グアア、だまれオレの邪心！グオア、落ち着けオレ！そ、そうさ、ただ単に、ご愛用の心得にしたがって帯を巻くだけじゃないか！服をどうこうとかいう話ではない！そう、服は！服…服は……うオら引っこめ、オレ的ダークサイド！よ、よしいくぞウオラアァァ！

…数分後、刀セット完了。なんとか、宇宙船地球号の一乗組員としてのモラルと資格を失わずにすんだ。まったく、業が深いぜナコルル人形。しかし、この後さらに、目を覆わんばかりの惨劇が！

いきなりのノックの音！会社の後輩が来よったわ！別にやましいことはないのだが、しかし！身長180オーバーで、頭丸刈りのオレとナコルル人形は、死ぬほどミスマッチ！どう考えても合わん！

ムウ、なら隠すか…いや待て！ここで一発、これを見せつければ、「怖い」オレのイメージは一転して「気さくでフレンドリー」みたいなカンジに！ガスガンやら迷彩服やらで覆われた、この部屋のすさんだ空気も一撃でなごやかに！オレのおちゃめな一面（オイオイ）を軽やかに映し出すこのナコルル人形こそ、人として必携の心のオアシス（？）であろう！

というワケで、ケ○シロウアクションドールをはねのけ、一番見晴らしのよいテレビ上に設置ィィ！よォし待たせたな後輩よ！見さらせマイソウル！

「おじゃましまうおあぁ!!」

――刻が凍りついた。立ちつくす二人。彼は動かない。そして、刻は動き出す…。

口火を切ったのは彼だった。

「…着せ替え人形ですか？」

ゲファ、違うんだ後輩よ、まず話を聞いてくれ！これは現代人のすさんだ心のスキマをこう…。

「こういうシュミもあったんスね」

うああ引かないで！あうア、その視線が痛い！冷たい！とにかく話を、話を聞いてェ！これはオレの心の、心のォオオオオアあァ!!

――激終――

（山形県　黄昏の踊る溶断工　山下洋君㊍）

Ⓜ己の煩悩のままに生き、他人の突き刺さるような視線をものともしない、そんな人間に!!…なってもいいんだろうか…。そんな人々の叫びが、今日もマルゲ屋にこだまする…。



⬆（埼玉県　萩原音泉君①）
Ⓜこのアイヌ伝統の衣装がまたカワイイ。おっきなリボンと靴もチャームポイントです。

議論の夕べ

☆現在、受験勉強まっさかりです。俺的にはバリバリの受験生気取ってるんですけど、その実情はッ!!「ゲーム癖が治らない?よし、俺がクスリ抜きしてやろう」とか言ってメスト持ち逃げする先生や、ちょっと目を離したスキに人の机やカバンの中を物色して、メストがないと怒る先生や（中略）そんな無邪気っていうか無茶ッピーなティーチャーに囲まれて死合わせな日々。まあ、全部同じ先生なんですけど。ほかの先生方は（もちろんこの先生もですが）、みな憂愁じゃなくて有臭トゥフフ優秀な方々で、僕らの受験をねっとりとサポートしてくれます。なんか、来年度も面倒見てくれるらしいよ、友人K。

そして、友人たちに至っては、教科書の顔写真に手を加えてヘヴィ・D!を密造したり（基本ね）、人がビートマニアやってるとヴォーカルパートを担当してくれたりと、鼻からエクトプラズム出そうなほどにイキイキした連中が、ゲーマー道へ引き込もうとしやがります。ええ、基本的にはいい奴らですよみんな（ペッ）。

…冷静に考えると凄惨だなオイ。でもユーロビートばりにテンション高い毎日であっても、学生の本分を忘れちゃあイカンのよ!勉強と遊びのケジメをちゃんとつけてだなあ（←遊びも忘れてない）って、それができれば苦労しねーか。そこで、ゲーセンの誘惑を断固振り切るための俺的必殺技を、全国のゲーマー受験生にお披露目しよう!ズヴァリ!!

「金を持たない」←極論すぎ

金がなかったら、ゲーセン行きたくても行けませんから。見学?僕は君がそんなことはしないって信じてるよ。おすすめは食糧調達。メシ抜きゲーマーは生活リズムの改善にもなるし、疲れた体躯にカロリーを供給し、永久機関のごとく勉学に励め!ぜってー嫌。でも効果絶大。で、その金が実はメスト購入資金であったと気付き、悶死するがよかろう。

あ、メストはまだ買ってマス。月に2回くらい息抜きしてもいいですよね?ダメ?受験生のみなさま（中学生も高校生も）、合格めざして残りの時間をがんばりましょう!…え、私?…あーっと……

ピショピショピショーン
（真・サイコクラッシャー発動部分で逃走）
ピシュピシュピシューン
（後から豪鬼が瞬獄殺）

（福岡県　旧名ZAX→R³（あーるきゅーぶ）君⑪）

M 凄惨なのか愉快なのかなんかよくわからん…でも、R³君的必殺技はなかなかよいと思うぞナ。ぜひ参考に。

☆っかーキャリバーやりてえ×100。当方受験生なため、ただ今二週間もゲーセンへ行けてません（泣）。それでも、月三回のキャリバー大会にはしっかり顔出してます。てへっ（死）。

そう!私はあえて言いたい!親に「アンタ受験中でしょ、ゲームくらいガマンなさい」とか、ダチに「お前もそろそろゲーム断ちしたら?」とか言われている同志よッ!!ガマンほど体に悪いものはないです。いやマジで。自分自身に対して「週一回だけ」や「こんだけ勉強したら」とか約束して、ちょっとずつ息抜きしたほーが勉強もはかどるってもんよ。私なんて高校受験のとき、ゲーセン行くのガマンしすぎて、夢でジークフリートに会っちゃったくらいだもん。しかも三日連続。ぜってえこっちのほうが体に悪い。いや精神的にか。

そー思うと、ソウルシリーズと私と受験って因縁あるなあ。エッジ出た年も、キャリバー出た今年も、悲しき私は受験生（泣）。しかも、骨のズイまでどっぷりハマれたゲームだから、よけいつらいです…。しかしッ!!障害があるほうが、愛も深まるってもんよ、ジャーック!!（©タイタニック）

そゆワケで、ゲーマー受験生のみなさん、おのれに厳しくしつつ、正々堂々と「息抜きじゃーい!!」と言いつつ、ゲームはしてよいと思います。でもやっぱ、自分のために勉強してんだから、ハメの外しすぎはペケですね。よい子は一日一時間とか。ガマンして、合格して、そしてパーッと遊ぶときの解放感ってイイモンです。みんな、がんばろう!!

（愛知県　くもがくれひかげまるさん⑮）

M うむ。自分自身に約束か。いい言葉だ。ついでに、夢に出てきた大好きなキャラにも、絶対うかってやる、って約束しちまえ!

そんな感じで、参考になったかな?やるコトやってりゃ、うるさい親も納得する。親だって、代われるもんなら代わってやりたいと思ってるかもよ。つらいのはあと少しだ、春になったらめいっぱい遊べるようにがんばってくれ!!



➡（富山県　都氏さとみさん③）
☆文武両道!当然、神月家の家訓ですわ。



➡（大阪府　陸王さん④）
☆なんだってがんばれるさ、「まっすぐな心」を失わなければな!



「受験とゲーム」ですか。私は大学入ってからゲームにはまったんで、勝手が分かりませんが…。

昔、サイフ見たら257円しか入ってなくて、バス代は180円。結局、「レイストーム」2回やって、1時間かけて歩いて帰りました。てくてく歩きながら、ロックオンの順番考えたりして、楽しかったです。ハタから見るとバカな選択した訳ですが、自分の意志で選んだ道だから、満足してました。

うちの社長の言葉ですが、「他人から強制されて、その結果成功するより、好き勝手やって失敗した方がいい。」ってさ。

ただし、他人の意見はちゃんときくコト。数ある選択枝の中から選んでこそ、自分の意志が活きてくるからね。がんばれや。XAP.

➡（青森県　黒川春姫さん②）
M「これは極論」と黒川先輩は言ってるけど、こういう考え方もアリだ。自分はこう生きたいんだ!ってのがあれば、生きる場所がどこだろうとうまくいくよね。

びっくりしたな〜もう!お守りのその後

M「フッ素配合☆お守りスペシャル」にご応募いただき、ありがとうございました!!なんか異様にたくさん来たぞ!!つーわけで、受験生だとはっきりわかる人々には、全員に送りつけてしまうッ!!肌身離さず持ち歩いてがんばってちょ。それ以外の方々は抽選で〜す。遅くとも1月上旬までに発送します。待っててね。

刺し違える2人 鮮血のポップン6

☆我が命の灯はいままさに消えようとしている…。ゲホッ、聞いてくれ。私の全財産を賭けて挑み、そして敗れたポップンミュージックのボーナストラック「すれちがう2人」の攻略ヒントを！け、けっしてステージキャラクターのサナエチャン（リエチャンのコンパチ）がかわいいから貢いだわけじゃねえぞ！やっぱーディスコクイーン様の腰フリには小娘にはない魅力が…おっと私は死にかけていたんだっけ…ウウ。

私をここまで追い込んだ「すれちがう2人」の難所は3カ所あった。しかし、何回やってもポップン球の位置が覚えられずゲージは後半減りっぱなし…。そこでファイナルトゥーハンドレッドエン（訳：大家さんごめんなさい）とノートと鉛筆を使い難所の配置をメモすることにした。

まずは前半は楽勝、空いてる左手でも打てるほどに。問題は中盤からだ。左の緑色ポップンと右の白色ポップンが柱上になって落ちてくる部分だ。…そうか、柱部分は途中から右の緑と左の白に入れ替わるんだ！そのスイッチ部分が難しいだけで、ボタンは全部下段の緑と白でOKだから、次回から楽勝…のはず。

いい感じだぞ、メモ法。もったいねーけど。柱部分から少し簡単になり次の難所へ。黄色と青色の球がオレを翻弄しまくりガリガリゲージがなくなるイヤーな部分だが、今日は観察してやるぞっ！

…こ、これはっ！反射レーザー!!青と黄色があたかも反射レーザーのように壁で跳ね返るラインを描いている。しかも、使用ボタンは上段の左黄色、右青、左黄色の3つ（だったと思う）のみ。そこだけマークしてればいいのかっ。いけるっ！

が、「上段反射レーザー地帯」を抜けると即座に最後の難関が待っていたのだ。左右の白と赤のミックスジュース…ここもなんか減るファイヤー。観察せねば。

…なんとなくわかったような気がする。基本的な打ち順番は左白↓赤↓右白↓左白のループ。下段のみだから簡単そうだが二つつながっていたりするのでタイミング逃すと辛いかな。

ま、こんなカンジか。いやー二百円を捨てたかいがありました（サナエちゃんのアクションもよく見えたし）。さあ、もう「すれちがう2人」なんぞ小指一本でクリア…オーノー！金がねえっ！

ゲボッハ！そろそろお別れのようだな。…なぜ明日以降の生活費50数円を官製葉書に変えてアイランドに送るのかって？俺の祖父も親父も誰かを助けるために自分の命を使ったそうだ…。俺だけ何もしねーんじゃあ……かっこわるくてあの世にいけねーぜ。

（編 シィィーザァー！）

俺が残すのは誇り高いポップン魂！受け取ってくれ！

（埼玉県　黒鉄1200O君㋓）

編 遺言攻略法はたしかに受け継いだ！早速、全曲使用可能設定のポップン台で「すれちがう2人」をやりこみクリア！黒鉄君、仇は取ったぞ…。って家賃大丈夫か？

☆この間、はじめてすくすく犬福をプレイしました。一緒に行っていた友人のIさんの犬福は普通の犬福で「めぐ」ちゃんと言います。彼女（？）すくすく育ち、すばやく、かしこく育ちました。

私の犬福は目のイッちゃってる通称エロ福（笑）で、名前は「し」です。…私が名前を「しれい」と入れようとして、操作をあやまり、時間切れになってしまった名前です。「し」に申し訳なく思いながら私は「し」を育てました。なけなしの脳ミソを振り絞って。こんな名前にした上に、クイズを間違えてかしこさを下げている私に、あつい信頼を向けてくれた「し」。「し」を育てて私は思いました。「特別な能力や頭がいいこと、運動ができるようになることはいらない。最初に必要になるのは人を思いやる心、すなわち優しさがあればいい。たくましく育ってほしい」と。

犬福はいろんなことを教えてくれるゲームですね。

（広島県　寺内紫嶺さん㋔）

編 感受性が豊かでなんかいい感じ。次は名前をしっかりつけてあげてくださいな。

☆No242・P11「月華2」の記事、左下の『李烈火』の写真を見て…『ザマス』で『ふわっぽう』な『彼』が、帰ってきたのかと思いました。ハイ皆さんご一緒に…『ごしょーたーい♪』…隠し潜在奥義にあったら、ちょっとヤダな。

（兵庫県　D.S.T.君㋕）

編 猫も杓子もダンス地獄な今時分なら文字通りヒーローであっただろうマッドメン。もう彼のコシミノはゲーセンで見られないのでしょうか？やっぱりポリゴンで復活？



⬆（千葉県　笹峰ひでとし君⑤）編 多人数プレイ奨励のポップンミュージック。クロスマーケットなどでダンス係＆コーラス係なども徴兵すべし。

I! YIYI! DDR!

DDRのFAILED画面ってぱずる玉のスタート時に似ていませんか？

（千葉県　高橋君㋖）

編 無法度80DDR。でも、あのドン！って音はたしかにダマーな感じだ。

ゲーセンでDDRを発見。土、日曜と12時までしっかりハマッてしまった。順番待ちの間、ほかのダンサーさんたちや店員さんが声をかけてくれてアドバイスをくれたり、いろんな話ができた。久々にゲーセンが楽しかった2日間だった。来週もいかなきゃ。

（福岡県　OH-RA君）



⬆（鹿児島県　宣教師ゴンドルフさん⑦）編 アストラスーパースターズのステラさんだ。カラーアイランドのフィギュアと合わせてご覧遊ばせ。


⬆（兵庫県　ＬＥＯＮさん⑥）☆空に呼びかけるの、血潮で染まった大地を白く清めるために。

のんきな日常

♨サイキックフォース2012のキャラで、縦シュー作ったら面白いかもしれない。ボムっぽいのもあるし、広域攻撃技もあるし、ライフゲージ採用して、サイコチャージ＆ハイパーチャージ（攻撃力のほかにスコア倍率も上がったりして）も採用したら…いけるんでは?どーでしょタイトーさん。ケイブに開発させて、ってオイ!!
（京都府　はいよるこんとん君（さ））
Ⓜどのキャラが使えるかで、もめそう。まさか全員にするわけにはいかんだろ。

♨集え!!オッサンフリーク。No.242のKさんの意見に全面賛同。そもそも、われわれが女である以上、より強くたくましい男性に心惹かれるは当然の理。若さでごまかしてるうちは「漢」とは呼べません。歳くってなお、乙女の胸ときめかすオッサンこそ、後世に残すべき遺伝子。
　つーわけで、私はここに、「漢の背中を愛する会」の発足を申し立てたい。エミリ男がなんだ!キースが何様だ!?あ、あとやっぱりワイズダック最高。
（栃木県　Tomくらげさん（こ））
Ⓜ事の発端は5か月前、No.232で海神碧矢さんの「ガデスのシェービングウォールで美形の顔をコスりまくったる!!」というネタ。この精神はオッサン（悪役）好きのKさんに受け継がれ、エミリオファンとの静かな戦いを経て今に至る。そしてついに、ここにもまたオッサンを愛する者が、同志を求めて立ち上がった!!ていうかなんという強い志!!ていうか長引きすぎ!!（笑）

♨某日の会話。
私「ジャムおじさんと言えば?」
サーゾン「ビートマニア!」
カーツ「アンパンマン」
　意見は真っ二つにわかれた。
（滋賀県　大聖リース君（さ））
Ⓜビートマニアのほうのは、（ゲージが）ピンチでも助けてくれません。

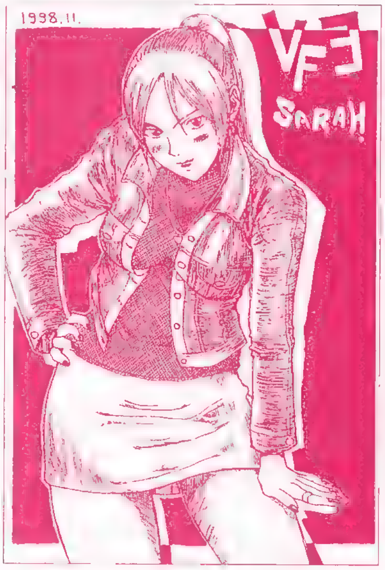
さよなら1998年
ようこそ1999年
KOF'98
忘年会▶新年会

☆ヘヴィ・D!の勝ちゼリフの「バラードじゃねーんだ、スカのいきおいできな」。ビートマニアをやるとよ~くわかる。
（東京都　沙羅曼蛇君（し））
Ⓜ狙ったとしか思えませんな。

☆もし「KOF'99（仮）」が出るなら、ア○ムとタイアップして「む○んくんチーム」なんてのを出してほしいなあ。
（沖縄県　時代遅れの漢君（す））
Ⓜ憲磨呂やペプシマンが出てるんだから…ということなんだけど、青少年への影響があるし…。出てほしいけどねえ。

☆私と友人との会話
私「真吾は、炎出るようになるのかなー?」
友人「京から採った血を輸血すればOKじゃん」
私「それじゃ、ハイデルンは使えるね!!」
友人「バッチシさ!!」
（埼玉県　つとくえ君（せ））
Ⓜ吸い取りまくってるからねえ。「Ω・ルガールも可?」だって。

☆キング・マチュア・真吾で4月8日誕生日チームが組めるなら、ロバート・ビリー・そしてこのオレで、12月25日誕生日チームが組めるのだが。
（福岡県　TWINKLE君（そ））
Ⓜついこの前だ、おめでとう。クリスマス生まれってかっこいいぞ。誕生日チームは、星占いによれば性格が同じタイプということになるから、チームワークいいかもナ。



➡（福岡県　にせ関西人君⑧）☆「あなたが男らしいか、ですって? そうね、アイツに比べたら『10年早い』ってとこかしら」



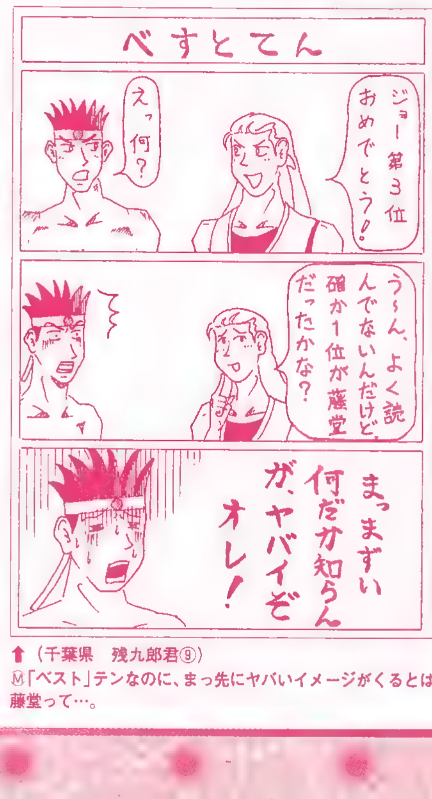
➡（山形県　片桐清君⑩）
Ⓜ自分で気付くだけまだ望みがあるかも。



➡（北海道　竹野内「水西こ20a」かづきちさん⑫）
Ⓜ今ならDr.ミミック・ユリの「模倣術入門ビデオ」を無料プレゼント!!



➡（静岡県　中村英明君⑪）
Ⓜ軍人たるもの、非常事態の戦地では何でもおいしく食すのが常識。



⬆（千葉県　残九郎君⑨）
Ⓜ「ベスト」テンなのに、まっ先にヤバいイメージがくるとは…藤堂って…。

暴満館
The House of Full Violence

未来ナース



亜星もびっくり 狂恋E電

☆それはとてもよく晴れた日曜日のこと。都心へ向かう電車に揺られていると、私の座る席の近くに、大学生くらいのカップルが乗ってきました。

どうやら彼氏のほうが場を盛り上げようと熱心に話しかけています。なになに？「太陽にほえろ」の殉職シーンから始まって、松田優作の物マネに、猪木のテーマがどーのこーの…。

まぁ、彼ってとっても漢らしいのね♡そのわりに彼女の口数は少なくて、ちょぴりぎこちない空気が流れてたような。もしかして二人にとって初めてのデートだったのかな？…てゆーかアタシなら二度目はないな、みたいなー。

という訳で、アイランド読者の殿方にはその手の話題は漢同士の楽しみとして女子供には秘密にすることをおススメするわ♡

（神奈川県　藍屋キリコさん㊟）

㊎ズバリコアむきだし過ぎ。男の極北とはかようなものなのかもしれないが、藍屋さんの言うとおりLOVE度は大暴落することとウケアイ。やはり多少は社会用の猫をかぶっておくことが無難かな。

☆寒風吹きすさぶ中帰宅ルートを大幅変更、照準セェェーットゥ！オイーッス最寄りのゲーセンへレッツラゴー（死）。

もちろん（↑誤植不可）目的は月華でありおりはべり。入店してみると巷で大人気のユニゾンゲーム「ダンスダンスレボリューション」が目につくが、一人っつーこともありパス。あれは2人の友情パワー、シンクロ率、マッスルドッキングを測定するものだと認知しておる。

つつーぃと筐体をかいくぐり月華発見、うん、さすが「片田舎ゲーセン新作パワー」だ。４時半頃だというのに20歳＋αの兄ちゃんたちが対戦でフィーバーしておる。早速席を譲ってもらい風流男を選択。相手は唐傘忍者だ、手強いが頑張ってくれよ木刀のり…ムホーッ！冷や汗もんだぜ。

…天ちゃん勝利っつーかそれからも20代＋αの兄ちゃんとその友人が入れ替わりながらも連コインしてきたのでこりゃこりゃと思いしも継続。6戦目ほどで相手も弾きを使ってくれるようになった。

８連勝で止められてゴスゴス帰ったが、見知らぬ相手にシステムを実戦理解してもらえるとはこの上なき！2人で屈み弾き出した瞬間はおいちゃん涙出ちゃったよ。

やっぱりこーゆー特有のシステムを活用していくことでマンネリ化してる対戦ジャンルにもちゃんと刺激が残っているんだなぁと実感したであります。

（三重県　クラゲンガー君⑮）

㊎ゲームのプレイスタイルを大きく左右するのがシステム。インストを熟読してしっかり自分のモノにしとこう。

☆先日ゲーメスト読者であるにもかかわらず「猛者」という漢字をド忘れする。こんな時には辞書を引くに限りますね、えーと「もさ」「もさ」…。

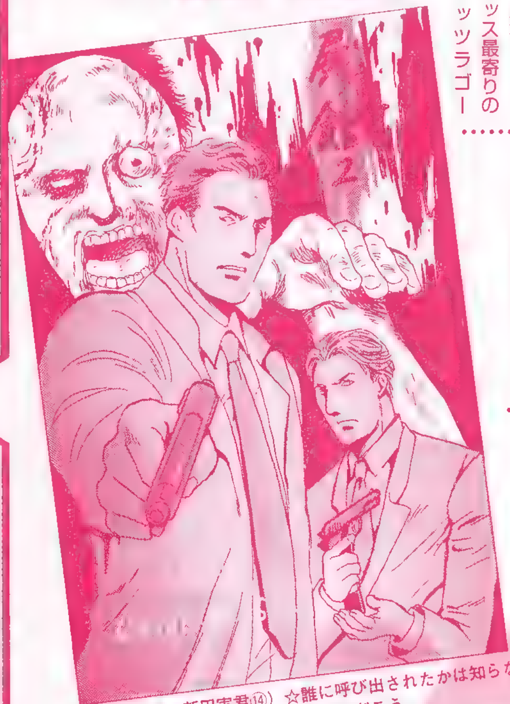
な、なに？「もさ言葉」って!?ひょっとして「ダップセ」とか「そなかじ」てな猛者通用語って公用語だったの？んなわけなく単なる関東の方言。文末に終助詞「もさ」を付ける言葉なんだそうですよ。

（東京都　猛者バーガー君㊉）

㊎しらなかったもさー。



➡（茨城県　石川ハジキさん⑬）
㊎開幕からなにやらアロマな腐臭…臭くて死にそうです！



⬆（福岡県　新田実君⑭）☆誰に呼び出されたかは知らないが、この銃弾で地獄にお帰りいただこう。



➡（北海道　井上藤子君⑰）
㊎呪縛から逃れた色、覇王丸とのその後も気になるところ。



⬆（大阪府　過負荷君⑯）
㊎白組のエロスも負けてはいませんよ。キカイオーからイエール様だ！

混♡浴♡銀♡座

⬇（埼玉県　影山さおりさん⑮）
Ⓜ男子のチラリズムもかなり有効という研究結果ですな。

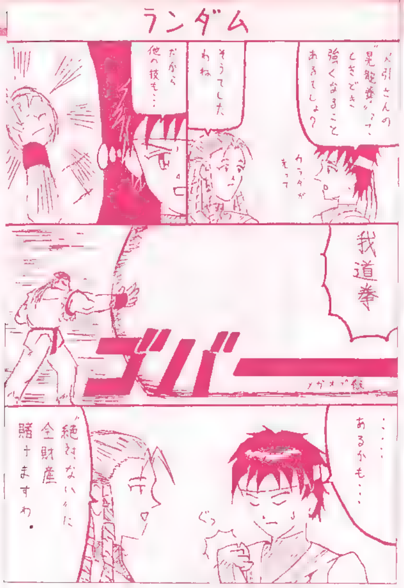


エロス村
The Vilege of EROS



紅白
エロス合戦編

行くネタ来るネタ



➡（愛知県　池田徹之君⑳）
Ⓜ夢を持つのはいいことだ…。

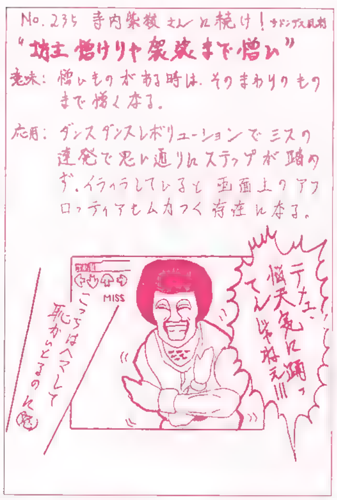


➡（宮城県　百太郎さん⑲）
Ⓜ社長の関西弁がなんか変なのも、きっとメガネのせい。



⬆（福岡県　柏うどん君⑱）

超芸魂



➡（千葉県　会田惣君㉑）
Ⓜ…キャラ変えるってのは？

☞数人はいるはず。ダンス・ダンス・レボリューションで「↑↑↓↓←→←→…」の伝統コマンドを試してみた人。
（滋賀県　大聖（滋賀県　大聖リース君ち）
Ⓜコナミコマンドってやつね。アナザーモードが存在したけど、このコマンドじゃなかったな。

☞花京院の投げは、バックブリーカーで決まりやね!!セリフは「こいつは、メチャ許さんよなぁーッ!!」でどうスか。
（広島県　ドッピ夫君㊂）
Ⓜこの原稿書いてる時点ではまだジョジョは発売されてないけど、これをみんなが見る頃にはもうわかってるんだよね…もし当たってたらスゴイ。

☞ペンネーム変えたいです。何かないでしょうか。スー様、お願いします!!
（福岡県　さくら丸君㊆）
Ⓜつーわけで、びぐ氏と談笑中のスーさんに依頼。
㋜「あー、本名は？うむ、姓と名のアタマをとって『スシ』!!なんつってな!!」
そこへアディオス兄貴登場。
㋐「スシと言えば『魚がし日本一』!!」
㋜「それだ!!」
…これ、編集部近所のスシ屋の名前。
今日から君は「魚がし日本一」として生まれ変わった。文句言わずありがたく使用するように。

お年玉もらえなくなるラインって何？ つっこみ三昧



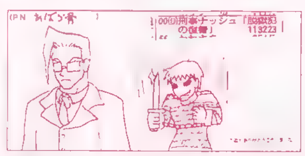
⬆㊎アンタは近寄らんと斬れんナリ。㉒



⬆Ⓜうわ～～～～!!!!危ねえって!!!!㉓



⬆Ⓜ♪寒さに飲み込まれそうでも～わが身にうっとりしてるだけ～♪㉔

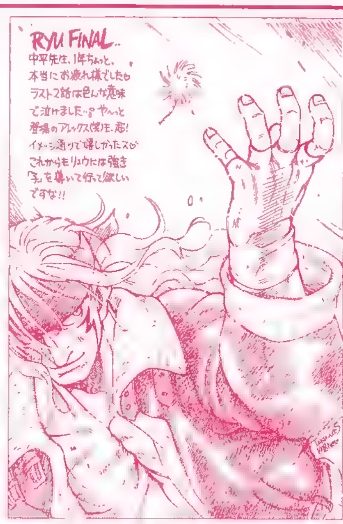


⬆Ⓜナッシュ、後ろ後ろ!!（8時だよ風）㉕

「RYU-FINAL」終了… 中平先生お疲れ様！



⬅（広島県　吐血将軍君㉗）
Ⓜ何でもとってみたくなる、ブロッキング覚えたての人にありがちな現象（？）。

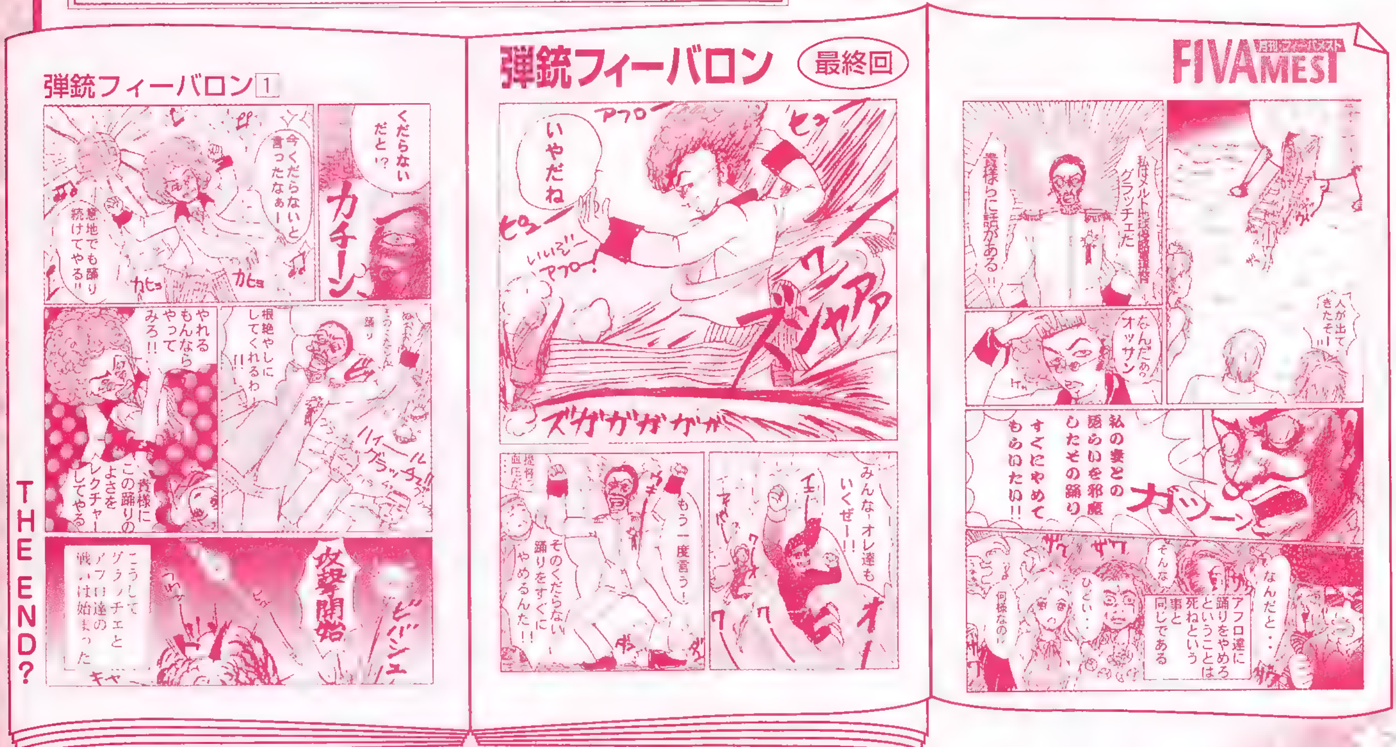


⬅（千葉県　しろがね「お14b」隆乃さん㉖）
Ⓜ中平先生もやるねえ、最終回までとっとくなんて。

3 今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

アイランド、弾銃フィーバロン連載おめでとうございます。

← 早くも大フィーバー！



弾銃フィーバロン エンディングテーマ

（ギンガマンの節で）

踊れ！宇宙狭しと腰を振れ
（フィーバローン）
踊れ！ダンスホールの星になれ
（フィーバローン）
踊れ！踊れ！踊れ！踊れ！
フィーバローン
（フィーバローン）
ハートをつかむステップを踏め
強く、激しく、誰よりも熱く
宇宙戦艦 ブチ落とすのさー
（フィーバローン）
弾弾銃銃
フィーバローン（×2）
3つのボンバー とどろかせ
弾弾銃銃
フィーバローン（×2）
銀河をゆるがす伝説の踊り
狂気の弾銃 フィーバローン

（京都府 DASH!! DREAM君(に)）



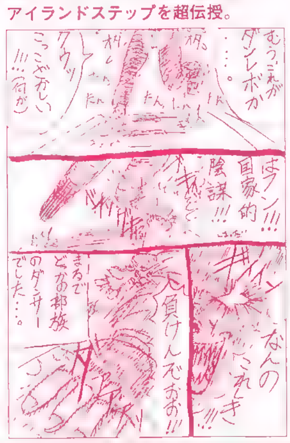
↑足の配置に要注目！

秘伝アイランドステップ

図にしてみると



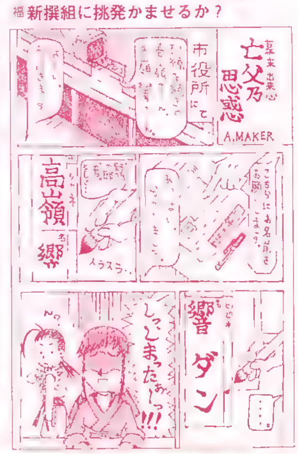
↓（大阪府 "D"SYSTEM君㉚）
編ツイストゲームみたいだ。左図でアイランドステップを超伝授。





↑（大阪府 メガネッ漢マニアしのっちさん㉙）
編心までもが変形可能。

↓（栃木県 A．メーカー君㉘）
編新撰組に挑発かませるか？



ご商談の場

★このコーナーでは、読者のみなさん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用しましょう。これは、最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。
あて先はゲーメスト編集部「ご商談の場」まで。なお、掲載したハガキ・文章に関する締め切りをどんな条件で設定したいかを以下の番号にのっとって記入してください。
●一番最初のハガキが届いた時点で締め切り→①
●掲載された次の月末で締め切り→②
●締め切りなし→③





キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集

オフィシャルイラストにも負けないような気合いの入った作品を送ってくれ。



買います

●ネオジオロムのKOF98を1万5千円前後で買います。希望価格明記のうえ連絡ください。あとダンスダンスレボリューションに関するものも買います。（③）（〒251-0047 神奈川県藤沢市辻堂7241 相沢亮太）

●サイキックフォース（初代）のゲーメストビデオを買います。また2012の非売品グッズ（限定販売、配布品も）を買います。希望価格明記のうえ連絡ください。（③）（〒236-0057 神奈川県横浜市金沢区能見台5-56-2 金子恭子）

●ポケファイストラップ（春麗、さくら、モリガン）を各200円程度で、シークレットファイル（ZERO2、スパズルEX、ストリートファイターEX、EX2、ストⅡ、ストⅢ2nd、ポケファイ）を各300円程度で買います。（③）（〒202-0024 茨城県取手市新町5-8-3-201 伊東真奈美）

●KOF、龍虎の拳シリーズに関する非売品ものをなんでも高価で買います。保存状態と希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。（③）（〒540-0018 大阪府大阪市中央区粉川町3-7 谷町ファイブ28-812号 岩谷良二）

売ります

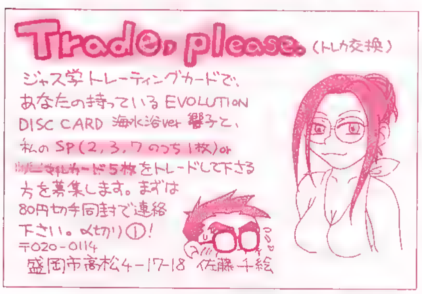
●サイキックフォース、EX、2012に関する記事、同人誌、便箋、グッズなどを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。（③）（〒066-0021 北海道千歳市東郊2-6-16 柳美雪）

●カプコンシークレットファイル単位記号（PSフォント用）NO.1～21をセットで1名に売ります。官製葉書に希望価格明記のうえ連絡ください。（③）（〒133-0057 東京都江戸川区西小岩4-4-4 矢澤彰規）

●PS版ビートマニアと専用コントローラーをセットで売ります。希望価格明記のうえ葉書で連絡ください。（③）（〒939-2304 富山県婦負郡八尾町黒田9-8 松島宏樹）

●KOF、餓狼伝説、侍魂、メタルスラッグ、月華の剣士などのSNKグッズ（ポスター、ジグソーパズルなど）を売ります。リストを送りますので切手同封のうえ連絡ください。（③）（〒590-0143 大阪府堺市新檜尾台2-2-3-224 杵川由貴子）







人気投票の集計対象は、本誌綴じ込みアンケートはがきのみなので注意。
★イラストの縦横の比率は、できるだけハガキと同比率であれば大きさは自由。
★蛍光色は印刷に出ないので使用不可です。
★官製ハガキ、または封書で投稿してください。封書の場合、封筒の中に厚紙等を一緒に入れると郵便事故も高確率で未然に防げるでしょう。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
★作品の返却には原則として応じられません。

<データ投稿時の注意>
★同時にカラーCGのデータ投稿も募集します。
★サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけはがきサイズでお願いします。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★色数に関しては制限はありませんが、印刷には出ない色があるため、若干変色することがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKカラーで作成することをお薦めします。
★投稿に使用できるメディアは原則として、3.5インチ2HDのフロッピーディスクでお願いします。一応、230MBのMO、CD-Rでも受け付けます。
MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。
いずれの場合もメディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
なお、家庭用プリンター等で出力しての投稿は避けてください。
★ファイル形式はJPEG（JPG）、BMP、PICT（PICT／PCT）、TIFF（TIF／TIFF）、MAG、フォトショップデフォルト（PSD）のいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するので注意。できるだけ他のファイル形式で保存しましょう。
★圧縮する場合、LHA（LZH）形式でお願いします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、同一ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。コメントなんかもテキストファイルで。特に複数枚のメディアで送る場合はタイトル、ナンバーもラベルに表記してください。

宛先はこちら

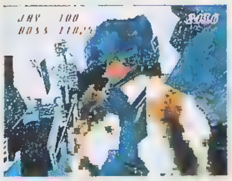
〒101-8935
東京都神田神保町1-26 新声社ゲーメスト
カラーアイランド人気投票（仮）係 まで
コーナータイトルの応募もこちらへ
注：人気投票はゲーメストアンケートの投票を集計したものです。15日発売号で累計、30日発売号で月別ランキングを発表します。

お便り募集

ゲーメストアイランドではおなたの投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日前後です。イラストを封書で投稿する際は1枚1枚の裏に住所氏名P.Nを忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してくださいね。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカをプレゼント！さあ、ハガキを投稿するのは一時の恥、送らねば一生の恥だ～！投稿はこちらまでよろしくね！
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社 ゲーメストアイランド各係

ゲームクリエイター養成歴ナンバーワン。

「実践派」ゲームスクールなら、HCS。（ヒューマン クリエイティブ スクール）



5つのステージで展開
"単純・爽快"な
ハイスピード無重力
アクションゲーム
'97最優秀作品



タイトル「手をつなごう」
メッセージ色の強い
仕上がりの、静止画。
3D課程1年生作品

'97年度
◀卒業制作
&
課題作品▶



カーデザインも
操作感覚もとことん
リアルな通信対戦
レースゲーム。
多人数プレイ可能。
'97優秀プログラム賞作品



「Bike」のもつ
フォルムの美しさを
リアルに再現させた
MOVIE。
3D課程1年生作品



ハイテンションな
サウンドと、
秒間2千80万ドットの
超高速描画が融合した
MOVIEシーンは必見！
'97優秀グラフィックス賞
&サウンド賞作品



オリジナリティ
あふれる、
女性ならではの
ファンタジックな世界観
を演出したMOVIE
3D課程1年生作品

'99年4月
ネットワークゲーム課程
開講！

H.C.Sとは、

- ●**世界で最初のゲームスクール** 1990年開校。実績と信頼度がちがいます。
- ●**あの"HUMAN"が全面支援** ソフトメーカーの最前線のノウハウを導入。
- ●**実践的カリキュラム** ゲーム開発経験ゆたかな常勤講師が、初歩から指導。
- ●**学生作品の質が高い** "即戦力"をモットーに"こだわり"の作品づくり。
- ●**自由な校風** 「自学、自育、自創」の理念で、ひとりひとりの発想を尊重。

卒業生の主な就職先企業

(株)アスキー	サミー(株)	任天堂(株)
(株)アトラス	(株)スクウェア	(株)ハル研究所
アルゼ(株)	(株)セガ・エンタープライゼス	(株)バンダイ
(株)カプコン	(株)タイトー	(株)バンプレスト
(株)クリーチャーズ	(株)ティーアンドイーソフト	ビデオシステム(株)
(株)ゲームフリーク	テクモ(株)	ヒューマン(株)
(株)工画堂スタジオ	(株)ナムコ	その他、ゲーム、
コナミ(株)	日本物産(株)	マルチメディア関連多数

HUMAN CREATIVE SCHOOL

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**
本校代表　TEL 0422-23-1111

ホームページURL
http://www.human.co.jp/
学校見学　随時受付中

設置課程〈2年制〉

- **マルチメディア エンタテインメント課程** C言語　CG概論　サウンドデザイン　企画設計　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作 他……（募集定員 200名）
- **マルチメディア 3Dグラフィックス課程** 3D制作実習　映像制作　ゲームグラフィックス基礎　デッサン　卒業制作 他……（募集定員 80名）
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論　ネットワーク構築論　ネットワークプログラミング　ゲームプログラミング　C言語　卒業制作 他……（募集定員 80名）

願書受付中
推薦入学・一般入学・編入学

学校説明会&体験入学
1/24日　2/14日
予約不要・10:30 START

ヒューマン クリエイティブ スクール

〒180-0001
東京都 武蔵野市
吉祥寺北町 1-2-12



カラーアイランド人気投票

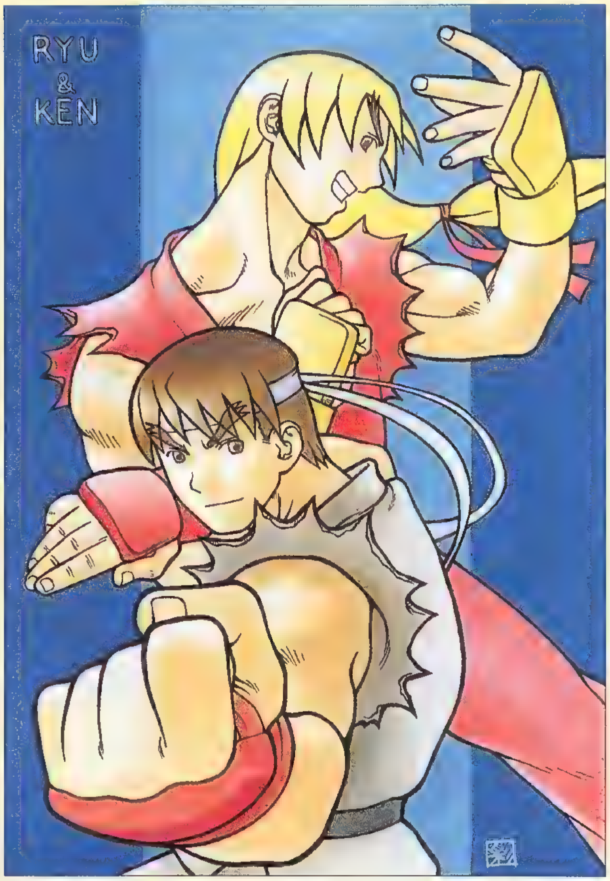
月別人気結果発表

ゲーメスト大賞ベストキャラクター賞はかりんお嬢様に決定。ということで、今回から次のゲーメスト大賞に得票数が反映されます。投票するべし。

担当：ぎい

1位 リュウ 43票

★放浪の格闘家、ついに頂点へ。え？「カラーエロス村」やらないのかって？（ニヤリ）



（埼玉県　彩文君　A）

2位 ナコルル 27票

★ショートカットでのイメチェン成功ですよね。修羅にはない格好良さがあります。



（CG　千葉県　HIRO君／Ⓑ）

3位 春麗 26票

★こっちのコスチュームもアリかな～なんて思う今日この頃。かわいさではこっちかな？



（岩手県　きりゅうれかさん／Ⓒ）

4位 リムルル 25票

★元気いっぱいの羅刹リムルルも、毛筆風の描線と神秘的な色遣いで大人びて見えますね。



（京都府　大山高嶺さん／D）

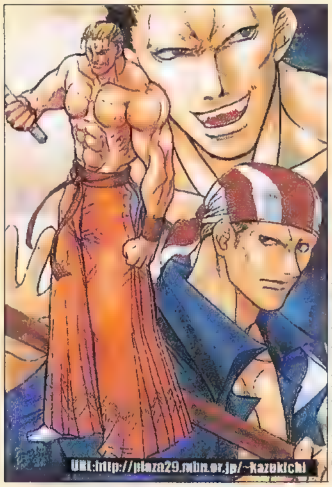
5位 火引弾 22票

★世界一ピンクの道着の似合うヤツ。なにげにかっこいいイラストの多いダン。



（東京都　臣人君／Ⓔ）

8位　ギース・ハワード 17票



（北海道　仲井　六段さん／Ⓗ）

★URL表示も要望があればやりたいと思います。イラストにかぶっちゃうともったいないし。

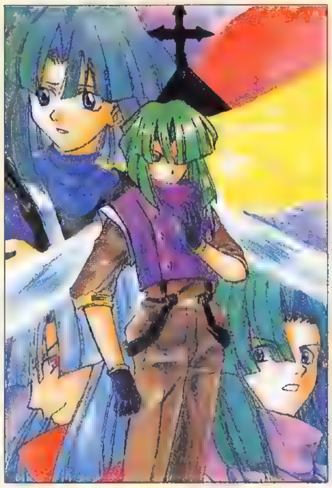
8位　神月かりん 17票



（東京都　ジュンコ。Kさん）

★新時代のライバル2人。油彩風のタッチとセピアの主線に暖かみがあっていいですね。

7位　エミリオ・ミハイロフ 17票



（群馬県　朝香　あきらさん　Ⓖ）

★優しさもなく、哀れみもない、清浄なる殺戮の白光。

6位　ケン 19票



（静岡県　浅宮白さん／Ⓕ）

★すっかりさわやかさんが定着したケン。あの（まゆ毛の）濃さはどこに…。

1	リュウ	43
2	ナコルル	27
3	春麗	26
4	リムルル	25
5	火引弾	22
6	ケン	19
7	エミリオ・ミハイロフ	18
8	神月かりん	17
	ギース・ハワード	
10	麻宮アテナ	16
	八神庵	
12	ザンギエフ	14
	草薙京	
	キース・エヴァンス	
15	春日野さくら	13
	色	
	テリー・ボガード	
18	リチャード・ウォン	11
	かすみ	
20	リリス	10
	モリガン	
	いぶき	
	コーディー	
	ユーニ	
	山崎竜二	
	パティ	
28	刹那	9
	R・ミカ	
	ガイ	
	不知火舞	

10位　八神庵 16票

★彼らほど上品に、ゴージャスさが絵になるキャラもいないですね。



（愛知県　香山いおりさん　Ⓙ）

10位　麻宮アテナ 16票

★綺麗なので引っぱり出してきました。是非データ投稿してね。



（新潟県　D-さん／Ⓘ）

ゲーメスト大賞ベストキャラクター賞に輝いたのはストリートファイターZERO3の「神月かりん」。

来年のゲーメスト大賞のベストキャラクター賞には、この人気アンケートの結果が今回集計分から反映されることになります。つまり、より長い期間支持され続けたキャラがベストキャラクターに選ばれるわけですが、最終的には1998年11月15日以降に発売されたゲームに登場するキャラクターが対象になるので今後どうなるかはわかりません。

そういう訳なので「彼（彼女）こそベストキャラクターにふさわしい」と思ったら、毎号欠かさずに投票するべし。

さて、その第1回ですが、なんとついに庵が1位の座をリュウに受け渡しました。その庵はなんと10位に転落。

一方順位を上げてきたのがナコ、リム姉妹。ゲームの出回りがやや少ないのが残念ですが、それをものともしない人気を集めています。

ベストキャラクター賞受賞のかりんお嬢様は8位。支持層が違うのでしょうか?

ケンも考えてみれば、初めてのベスト10入りです。

不動の人気を手に入れたに見えるリュウ、春麗、ダン、エミリオ、ギース、アテナも、庵の例を考えると、油断はできません。

メカもの特集　締切延長！

さてさて、11月15日発売（12／15）号で募集をかけた「メカ物特集」用のカラーラストですが…すいません、合併号の存在を失念していました（笑）。

前回募集した、「バレンタイン特集」は季節物なので、「メカ物特集」の締切を1999年1月15日まで延長します。「バレンタイン特集」ともども、まだまだカライラが少ないので、掲載される確率はかなり高いぞ。

そのほか、人気投票上位のキャラクターや、CG作品、一風変わった作品なんかも掲載率が高くなるぞ。

募集要項は96ページへ!!

注：人気投票はゲーメストアンケートの結果を集計したものです。15日発売号が累計、30日発売号が月ごとの集計結果を発表しています。

危うく無くなるところでした

The King of Fighters OOT（オレ様オリジナルチーム）キャンペーン結果発表

大変おまたせしました。応募してくれた皆さん、どうもありがと〜。

担当：CHU



え〜、本来OOTの担当はぴぐ氏だったのですが、募集だけしておいて本人が逃走したため、なぜか急きょ代理で私CHUが担当することになりました。そんなわけで、SNK賞以外の採用基準が完全に僕の好みとなっているのを先にご了承下さい。選ばれなかった人、恨むならぴぐ氏を恨んでね。

という言い訳をしたところで、本題。今回のOOTはコスプレ部門、イラスト部門、その他部門の3つの部門で、それぞれSNK賞とゲーメスト賞を一つずつ選抜、という形式で選ばせてもらいました。

イラストに関しては圧倒的に応募数が多かったので、賞に選ばれなかった作品もいくつか紹介していきます。



コスプレ部門

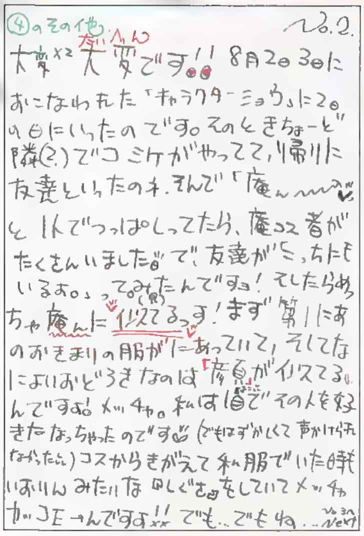


▼投稿者　東京都/左・PN　TURBOさん/中央・PN　ばや子さん/右・PN　ヒロシさん
▼SNK宣伝課：梅本さんのコメント：ポーズ、背景、表情など、うまく雰囲気だしてますね。ちゃんとOOTになっている所にも心を打たれました。
▼CHUのコメント：おっ、かなり入ってますね、特に山崎…ていうかどっかで見たことあるような…気のせい？



▼投稿者　滋賀県/PN　八神プリンさん
▼本人からのコメント：この写真、庵がミニスカはいているように見えますが、一応「庵の妹」のつもりです。しかし、本当にこんな格好してるんだろうか…。
▼CHUのコメント：実際ゲームには出ていないキャラに目を付けたという点が○。ていうか制服スカートに妹、と僕のツボにはまりまくりました。うん、きっとそんな格好してますよ、ええ。というわけで僕の妹に決定…じゃなくてコスプレ賞決定。

その他部門

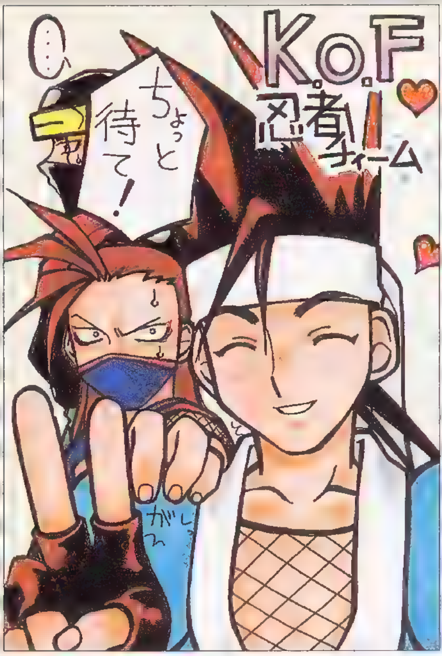

④のその他　10.2

大変ん大変です!! 8月2日3日におこなわれた「キャラクターショウ」に2の日にいったのです。そのときちょーど隣(?)でコミケがやってて、帰りに友達といったのネ。そんで「庵ん〜」と1人でつっぱしってたら、庵コス者がたくさんいましたので、友達が「こっちにもいるよ。」ってみたんですよ！そしたらめっちゃ庵んに似てるっす！まず第1におきまりの服が似あっていて、そしてなによりおどろきなのは「声」が似てるんですよ。メッチャ。私は目でその人を好きになっちゃったのです(でもはずかしくて声かけられなかった)コスからきがえて私服でいた時はりりんみたいな口ぐせをしていてメッチャかっこEーんです!! でも…でもね…Next



▼投稿者　埼玉県/PN　ガリューオーさん
▼本人からのコメント：「くるくるブライアン・トルネード」[使い方]横向きでくるくる回して遊ぼう!!
▼SNK宣伝課　梅本さんのコメント：もう最高。
▼CHUのコメント：そんなに激しく回しちゃイヤん。

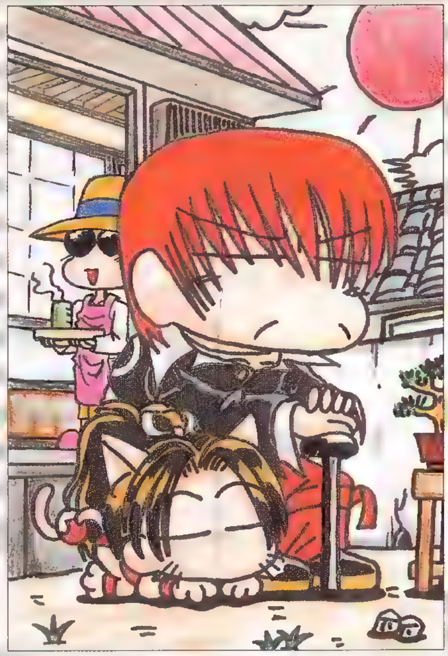
▼投稿者　茨城県/PN　八神ちるはさん
▼CHUのコメント　縮小しているのでわかりづらいですが、ハガキ2枚にびっしり庵狂いっぷりを書いてくれました。さらにもう1枚「庵への愛をかたる八神ちるは」というハガキも…。



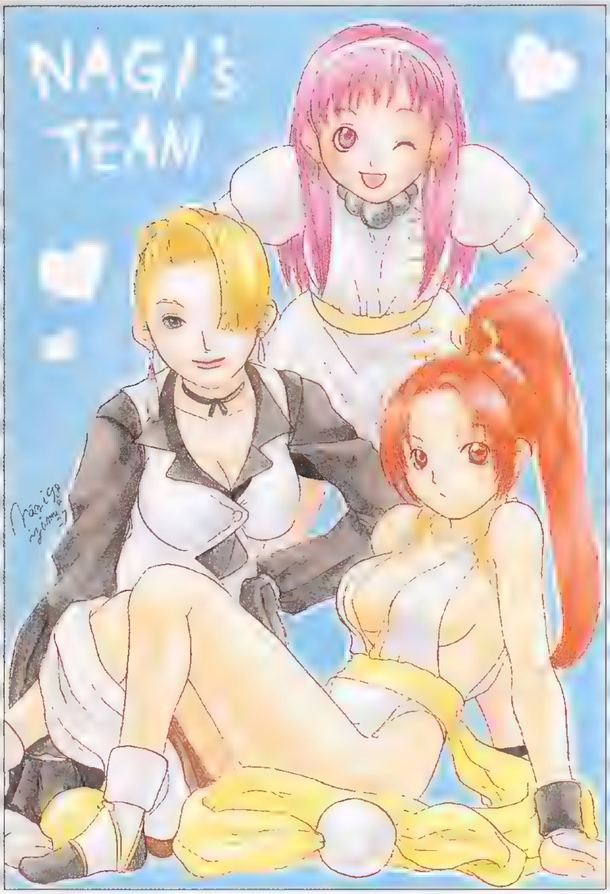
▼投稿者　福岡県/PN　桜河志郎さん
▼本人のコメント：ダメですね、こーゆーのは、スミマセン…。でも影二は出場して欲しかったです。
▼ＣＨＵのコメント：同じネオジオ出身だし…ね。おっけ～ですよね梅本さん？ついでにアテナ・ユキ・キサラで制服チームってのはどう？



▼投稿者　神奈川県/PN　モーケーさん
▼ＣＨＵのコメント：たいへんわかりやすいチームですな。絵もそれにマッチしてる感じ。載せてないけど裏の裸ジョーも○。



▼投稿者　福岡県/PN　あきらんさん
▼本人のコメント：ちょっとなつかしいのを描いてみました。
▼ＣＨＵのコメント：のほほんとしていて良いですな～。個人的に舞がとってもお気に入り。でも組み合わせは謎。



▼投稿者　神奈川県/PN　柾輝アヤさん
▼ＣＨＵのコメント：なんか自然な感じ。わかりやすいよね。お熱いうちにお召し上がり下さいって感じですな。



▼投稿者　群馬県/PN　いずみ凪さん
▼本人からのコメント：マイチームホワイトです。99ではぜひ、がろＳＰマイの２Ｐカラーあるといいっス。黒髪で良かった…。
▼ＣＨＵのコメント：この３人を並べるとアテナだけ胸が無いように思えますが、アテナと舞って実はバスト２センチしか違わないんですよね～。つまり乳チーム。むふふ。

イラスト部門は次号発表

▼投稿者　京都府/PN　ＭＩＬＭＩＬさん
▼本人からのコメント：一度、そば屋を描いてみたかったので描きました。
▼ＣＨＵのコメント：やっぱりそばを打つときはＭＡＸ八稚女スタイルなのか…。



DEA
DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

DEAで、プロになる。

第8期生 入学願書 受付中!!

(募集定員数に制限があるため、お早めに出願してください)



DEAだから安心して学べるのです。

DEAは一流メーカー20社がチカラを合わせて、キミたちに「プロならではのゲームづくり」を教えるために設立した画期的なゲームスクールです。

DEAの特長は…

①ゲーム業界との深いつながりから生まれる**安心感**
②多くの卒業生をゲーム業界の第一線へ送り出している**歴史と伝統**
③学校と企業が協力して**就職活動**を全面サポート
④クリエイターとしての**プロ意識**の確立
⑤プロとして**すぐに活躍**できる技術力の習得

だから…多くの卒業生がゲーム業界の最前線で活躍しています。

ゲーム業界から厚い信頼を獲得しているDEAは、プロのゲームクリエイターをめざすキミたちを全力でバックアップし、講師一同、精一杯の指導を心がけています。

卒業生たちはDEAを設立した企業はもちろん、一流メーカーや開発プロダクション計70社以上に就職しています。

●設立企業以外の主な就職先●アートディンク/アルテピアッツァ/キャメロット/クインテット/クエスト/ゲームフリーク/工画堂スタジオ/チュンソフト/日本クリエイト/日本テレネット/日本ファルコム/マイクロネット/ライジング/ランダムハウス(50音順)など

DEAからのお知らせ

学校説明会&体験授業 1月30日(日)・2月7日(日) 14:00~

制作発表会「一般公開日」 1月30日(土)

本アカデミーの学生たちが制作した作品を多数展示します。ぜひ、ご覧ください。

デジタルエンタテインメントアカデミー●ゲームクリエイター養成科

プログラムエキスパートコース/グラフィックデザインコース/マスターコース(2年次終了後)

〒169-0074 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル
ホームページ・アドレス http://www.d-e-a.co.jp E-mailアドレス shiryo@d-e-a.co.j

■お問い合わせは…

TEL.03(5330)2870

★資料請求や各イベントのお申し込みも上記の電話番号で受付けています。

※学校見学なども受付けています。※資料請求は、資料請求券を官製はがきに貼り、①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学校・学年⑥電話番号をご記入の上、本アカデミーまでお申し込みください。また、電話やE-mailでも受付けています。

ゲームクリエイター養成校

デジタル エンタテインメント アカデミー

DEAを設立した企業たち

アスキー/アトラス/エニックス/カプコン/コーエー/コナミ/コンパイル/スクウェア/セガ・エンタープライゼス/ソニー・コンピュータエンタテインメント/タイトー/ティーアンドイーソフト/テクモ/ナムコ/任天堂/ハドソン/バンプレスト/マイクロキャビン/マイクロソフト/メディアワークス(五十音順)

資料請求券 GAMEST 12/25

PONY CANYON INC.

DigiGroove

リミックスCDシリーズ



©1993,1998 NAMCO LTD

発売中

RIDGE RACER REMIX COLLISION

新鋭気鋭の若手DJ達がリッジに新たな息吹を送り込む!

King Of Race Game「RIDGE RACER」誕生5周年を記念して、
アーケード第1弾をHOUSE REMIX。
将来有望な若手DJ4人と、NYからのSpecial Guest DJ、Boris&Beckの参加により、
DJと「RIDGE」とのハイテンションバトルが繰り広げられる!!

RIDGE RACER REMIX "COLLISION" PCCG-00473
¥2,800(税込¥2,940)

発売中

SEVEN REMIXES

ケンイシイをはじめ、シーンを揺るがす7人のリミクサーによる「鉄拳3」に捧げるコンピレーション。

ケンイシイ、キャプテンファンク、アキオ·ミランパーク、ウィグル、DJイシイ、2テラー·クルー、
「鉄拳3」を舞台に、日本のテクノ·シーンを切り取る、リミックス·コンピレーション·アルバム。

TEKKEN 3 SEVEN REMIXES PCCG-00455
¥2,800(税込¥2,940)



©1994,1995,1996,1998 NAMCO LTD.

DigiGroove Series Line Up!

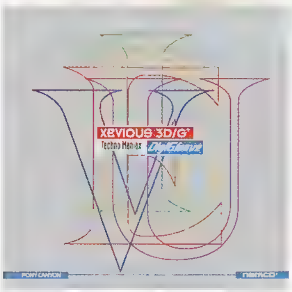
TEKKEN 3 Battle Trax



©1994,1995,1996,1997 NAMCO LTD

沖山優司、高田宗紀、渡辺等など
国内外のArtistが参加。
(PCCG-00416)

XEVIOUS 3D/G+ Techno Maniax



©1982,1984,1995,1996,1997 NAMCO LTD

Rising High Records、PWL Studioの
協力によるLondon Remix!
(PCCG-00422)

NAMCO CLASSIC COLLECTION Techno Maniax



©1995,1996,1998 NAMCO LTD.

福富幸宏Supervise。サワサキヨシヒロ
「Pac-Man アホアホMix」収録。
(PCCG-00440)

TEKKEN 3 Techno Maniax



©1994,1995,1996,1998 NAMCO LTD.

Arcade版主要曲をUK Club-Artistが
Techno Remix!
(PCCG-00441)

PONY CANYON INC
http://www.ponycanyon.co.jp/

〒105-8487 東京都港区虎ノ門2-5-10
(株)ポニーキャニオン 映像制作1部企画2課

ポニーキャニオンのアニメ&ゲームミュージック情報は
毎週月曜日更新のWebページ「nika complex」へ!!

nika complex
http://www.ponycanyon.co.jp/nika/

TAITO®

ZUNTATA

NEW

音楽が語る、世紀末!!



究極のシューティングゲーム「RAY」シリーズ最新作!

RAYCRISIS

「RAYFORCE」「RAYSTORM」に続く、待望の「RAY」シリーズ最新作「RAYCRISIS」のサウンドトラックが早くも登場!
終末に降り注ぐ絶望的に甘美なTAMAYO WORLD。このクライシス・サウンドは全ての魂と想像力の踏み絵になるだろう…

1999/1/21 on Sale!

ZTTL-0034 **¥2,550**（税込）

初回特典:TAMAYOのサイン入り手書きスコア

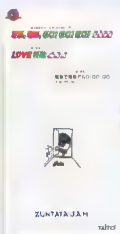


ハート癒され
アタマ蝕まれる
悪魔の旋律

CHAOS HEAT

作曲は、「電車でGO!」、「舞姫」でノリに乗る中山上等兵。シンセとベースを中心にした神秘的なサウンドで悪夢のダークサイドにいざなう。作曲者自身の書き下ろしストーリー付き。

NOW ON SALE! ZTTL-0033 **¥2,550**（税込）



きっと21世紀の
鉄道唱歌になるだろう。

ZUNTATA-J.A.M.

THE 1ST SINGLE CD

「電車で電車でGO!GO!GO! 2000」
「LOVE特急こまち」

ZUNTATA初のシングルCDは、テレビCMで強烈なインパクトを放った「電車で電車でGO!GO!GO!」のニューバージョンだ!
また「電車でGO!2」用に制作した新イメージソング「LOVE特急こまち」も収録!!

1999/3月中旬 on Sale!

ZTTD-0001 **¥1,050**（税込）

『急告』

「お詫び」

12／18発売予定でした「電車で電車でGO!GO!GO!2000／LOVE特急こまち」は諸事情により、3月中旬に発売を延期致しました。
ご迷惑をお掛けしましたが、今後共ZUNTATA RECORDS、ZUNTATA、ZUNTATA-J.A.M.を宜しくお願い致します。

「電車で電車でGO!GO!GO!」のオリジナル曲'97LIVEヴァージョン、カラオケを収録した超話題作のカップリングCD、絶賛発売中!!

「電車でGO!／SIDE BY SIDE」
ZUNTATA-J.A.M.
ZTTL-0018 **¥2,550** 税込

ZUNTATA
TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー　販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課 TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771
ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online" http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

株式会社タイトー®
TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/
〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3



第12回読者が選ぶゲーメスト大賞

“ベストキャラクター賞”は“神月かりん”お嬢様だった!

そこでこのページでは(注・レギュラーページじゃないよ)単行本の発売の告知を交えつつ、生みの親でもある中平先生より受賞した感想などを聞いてみたぞ。余談だが、受賞したのは、カプコンが開発した“神月かりん”だよ(ややこしい)。

中平先生よりひと言!



読者のみな様、この度の賞では“ベストキャラクター”に選んでいただきまして半分だけありがとうございます。なぜに半分か?
もう半分はカプコン様に献上したく思っています。キャラクターを生産したのは自分ですが、画面内で「動かし」「喋らせた」のはカプコン様でその功績は大きいと思っています。もし次のシリーズがあれば末長くそして「アメリカヒーロー野郎」のシリーズなんかにも登場させていただければと…。

受賞したカプコンサイドからのひと言

この度は“ベストキャラクター賞”を戴きありがとうございました。「神月かりん」はゲーメスト、そして中平先生無くしては決してあり得なかったキャラクターです。さらに「さくらがんばる!」のファン、ZERO3のプレイヤーのみんなで受賞したものと考えています。本当に感謝の気持ちでいっぱいです。これからもみんなに愛されるキャラクター、そしていいゲームを作り続けていきますので変わらぬ応援を宜しくお願い致します。

株式会社　カプコン　スタッフ一同

STREET FIGHTER III RYU-FINAL ―闘いの先に―

最終告知!



単行本
“天之巻”1月25日発売!
“地之巻”2月25日発売!

全国の書店で大発売!

どちらもB6判・630円(予価)　220ページオーバーの極厚本だ!
ちなみにマルゲ屋ならばどこよりも早く入荷して、サイン会までやっちゃうのだ!

◆受賞記念プレゼント!◆

“ベストキャラクター賞”受賞を記念して、このページ左上にあるイラストを印画紙出力、さらに額装してたったの1名にプレゼントします。1名でも欲しいと思った人は、官製はがきに「RYU-FINAL」の感想と住所・氏名・年齢・電話番号を明記して以下の宛先まで。締切は1月30日の消印有効です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
〒101-8935　㈱新声社4F「かりんイラストくれくれ」係まで。

サイン会スケジュール

“天之巻”発売時
★1月23日(土)マルゲ屋　札幌店　15:00~　TEL.011-233-0238
★1月24日(日)マルゲ屋　仙台店　14:00~　TEL.022-712-4787
“地之巻”発売時
★2月28日(日)マルゲ屋　神保町本店　14:00~　TEL.03-3293-9325
★お知らせ。予定されていました2月27日(土)荻窪店でのサイン会は、当店の都合により中止となりました。この場をお借りしてお詫び申しあげます。
※計3店のサイン会では、特別に描き下ろした「プリント版」色紙が配られます(全店共通・同絵柄)詳しくは最寄りのマルゲ屋にお問い合わせ下さい。

●中平先生HP・http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/

締め切り破ってクエストモード!?

GYUの PS版「エアガイツ」は どげな感じ!?

現在、絶賛発売中のPS版エアガイツの出来具合をチェックするこのコーナー。第2回目となる今回は、PS版の目玉「クエストモード」をチェックだ！

うお－！俺の携帯電話が知らぬ間に「お客様の都合で現在、使われておりません」モードに入りやがった!?まるで、俺が超貧乏で電話代を払ってないみたいじゃねーか！と、完全に逆切れのメストライターのGYUです。こんちわ。

さて、前号では「PS版エアガイツが、どれだけアーケードに忠実に移植されているか?」という話題を中心にお話していきましたが、正直なところ、家庭用の対戦格闘ゲームの移植度なんて、僕はどうでもいいと思っているですよね〜。

というのも、対戦格闘ゲームはあくまで他人と対戦するから面白いのであって、家庭用の場合は複数の他人と対戦することが環境的に難しいっていうことがその理由。

こんなこと書くとメーカーさんに怒られそうですが、僕自身は"1人でも楽しく遊べる"ということが、家庭用対戦格闘ゲームを購入する最大のポイントと思っているわけですよ。

そこで今回は、PS版エアガイツの1人遊びには欠かせない、「クエストモード」をレビューしていきましょう。

注目すべき3つのシステム

「トバルNo.1」や「トバル2」でおなじみのクエストモード。エアガイツのクエストモードもこれらの流れを汲んだ、いわゆるアクションRPG風の作りになっている。もちろんプレイするたびにダンジョンが変化するし、敵もリアルタイムに出現するので、どんな人でも長い間楽しくプレイできることは保証済みだ。

さて、このクエストモードでは、冒険家の増田光司と助手のクレアを使って、超古代文明の謎を解くために「遺跡」と称したダンジョンを探索していくわけだが、プレイしていて特に面白いと思ったのが、新しい3つのゲームシステムだ。

まず1つ目のシステムは「交代システム」。このゲームではどちらかのキャラがダンジョンで死んでしまった場合、残っているもう1人が死んだキャラを助けに行かなければならない。つまり、片方を徹底的に育て上げても、もう1人のキャラが弱ければそれだけ救出が困難になってくるというわけ。アイテムもうまく分配しなければ、あとあときつくなってくるぞ。

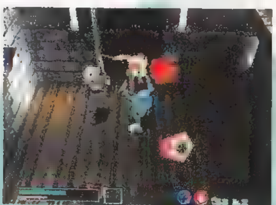
2つ目は「武器システム」。キャラクターの攻撃は装備した武器によって変化するので、状況に応じた装備を見極めることが、効率的に敵を倒すポイントになる。

また、装備品の中にはFFⅦでおなじみのマテリアもあり、装備の仕方によっては、1つのマテリアにつき、2つの使い方ができるのも大きなポイントだ。

そして3つ目がキャラクターの成長を決める「体調システム」だ。冒険していると少しずつ腹が減ってくるので、食べ物を食わなければならない。しかし、ただ食べればいいというのではなく、バランス良く各栄養素を摂取していくことが大事になってくる。

とりあえず15時間ほどクエストモードをプレイしてみたわけだが、ゲームシステムが練り込まれているせいもあって、試行錯誤しつつもかなり楽しく遊べたというのが僕の印象。アーケードモードのおまけっつ〜よりも、このモード自体を目的にソフトを買ってもイイと思うよ。

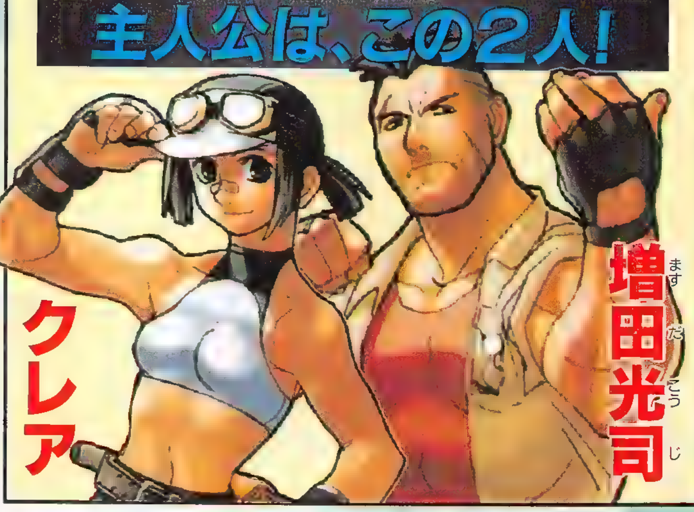

増田とクレアをバランス良く育てることがゲームを進める重要なポイント。


装備品に応じて打撃技や魔法が変わる。状況を見極めて装備を変えよう。


体調のバランスが偏ると成長も偏る。なんか身につまされる…。

PS版オリジナル「クエストモード」

主人公は、この2人！



手に入れるべきは、このアイテム！





使用キャラの完全技表から、CPU攻略、そして今回取りあげた「クエストモード」の徹底攻略まで完全網羅し、早くも話題沸騰のこの増刊。もはや、ソフトとこの増刊は、2つで1セットと考えてさしつかえない。今すぐ手に入れろ！

定価980円　絶賛発売中！

コンスポ CONSPO

PS　コナミ　発売中　5800円（税別）

108キャラをすべて見つけられるか？

幻想水滸伝Ⅱ

いろんな楽しい要素が詰まった『幻想水滸伝Ⅱ』だけど、一番面白いのは戦闘かな？　担当：さちを（EXムック）

壮大な物語を彩る様々な仕掛けに注目

天を駆ける百八の宿星。その中心に立つ主人公は、冒険を重ねることにより残り107人の仲間と出会い、自らの運命を切り開いていく。その壮大な物語が『幻想水滸伝Ⅱ』で体験できるわけだ。

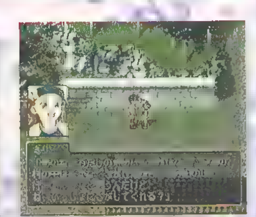
その内容も盛りだくさんの一言。仲間を増やして「本拠地」を大きくしたり、シミュレーションRPG風の「戦争イベント」があったり、「交易所」でお金を一気に増やしたり、さらには「ミニゲーム」もあったりと、本編以外でも遊べる要素はいっぱい。

とはいえ、このゲームの最大の面白さは「戦闘シーン」にあると思われる。テンポのいい爽快感のある戦いはもちろんのこと、仲間を増やすことで下で紹介する連携攻撃が増えたり、さらには反対にそれが新しい仲間を探し出す目的にもなり得るからだ。

最後に前作をプレイした人に朗報。前作の108星の中から20名ほどが登場するのだ。しかも前作のセーブデータを呼び出すこともできるぞ。



敵味方総勢140人ものキャラが登場し、大河的ストーリーを紡ぎ出していく。



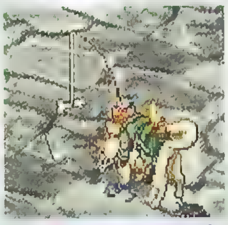
会話をしたり、イベントをクリアすることで仲間が増えていく。

仲間を増やせば戦闘がもっと楽しくなる

パーティーは最大6人までだが、あるキャラとあるキャラが同時にパーティーに参加することで、戦闘中に協力攻撃ができるようになる。この組み合わせを探すだけでも、戦闘がより一層楽しくなること間違いなし。今回は序盤の組み合わせの一部を紹介しよう。



ワンワン攻撃



もともと2人（2匹？）は関係ないが、動物同士でという奇妙な連携で放つ攻撃。



ゲンゲン

傭兵隊の一員で、コボルトの勇士。意外と優しい性格？

シロ

狩人のキニスンと行動をともにしている狼犬。人間以外のパーティーキャラ。



リィナ

アイリの姉。世間の裏も表も知り尽くしている、優しさとしたたかさを兼ね備えた大人の女性。

アイリ

ナイフ投げが得意な旅芸人一座の少女。性格はサッパリしていて細かいことにはこだわらない。

旅の一座攻撃



リィナ、アイリの姉妹と、火吹きの妙技を持つボルガンの3人で火を放つ協力攻撃。

兄弟攻撃



主人公とナナミの連携攻撃。敵1体に対して、2人が乱舞しながら攻撃を放つ。



主人公

道場主ゲンカクの養子。ゲンカクが他界した後、幼なじみのジョウイとユニコーン少年兵部隊に入る。

幼なじみ攻撃



主人公とジョウイの連携攻撃。敵全体を2人の残像がとり囲み、一気に切り裂く。



ナナミ

ゲンカクの養子で、主人公の義理の姉であり唯一の家族。おてんばだが、いつも主人公とジョウイを気遣う優しいお姉さんだ。



ジョウイ

主人公の幼なじみ。地方豪族の名家の長男で不自由のない生活をしていたが、少年兵部隊に入隊。

PS　ナムコ　発売中　5800円（税別）

ナムコの新機軸RPG第1弾がPSで蘇る！

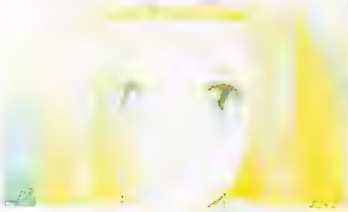
テイルズ オブ ファンタジア

奇をてらわないオーソドックスな作りが、コンピュータRPGの面白さを思い出させてくれるだろう。　担当・たもそ（EXムック）

'94年の終わりに発売されたSFC版。当時、同時期に『ドラクエVI』などのビッグタイトルが存在したにも関わらず、見事にユーザーの心をつかむことに成功。それまで代表的なRPGのなかったナムコの、新しい看板のひとつになったのがこのテイルズ オブ ファンタジアだ。

今回、その記念すべきタイトルがPSに移植されることになった。

ここでは、ユーザーの心をつかむことができたSFC版から続く魅力と、4年の月日とPSという機種の違いがもたらす新たな魅力について紹介したいと思う。



進化した魅力1

オープニング

「SFCで歌わせる」という強烈なインパクトを与えたオープニングは、ナムコらしい超美麗ムービーへと生まれ変わっている。人気漫画家「藤島康介」氏の描く魅力的なキャラクターを、このムービーだけでも十二分に堪能できるだろう。主題歌自体はSFC版と同じだが歌手が変わっているぞ！

オープニングテーマ……『夢は終わらない』〜こぼれ落ちる時の雫〜　歌：よーみ　……好評発売中！



変わらぬ魅力1

アクション＋オートの戦闘

戦闘での操作はアクションとオート操作、そしてコマンド選択が入り交じったものになっている。そのため、ほどよい緊張感が続くので飽きることなく戦闘を繰り返すことができるのだ。夜中にプレイしていても戦闘中に寝る…なんてことはまずないぞ。ちなみに、アクションが苦手でもレベルを上げたり、敵の弱点を突くことでカバーできるのだ。





◀方向キーと必殺&通常攻撃ボタンの組み合わせでさまざまな技を繰り出すことができる。主人公以外の仲間はオート操作が基本。もちろん主人公もオートにできるぞ。



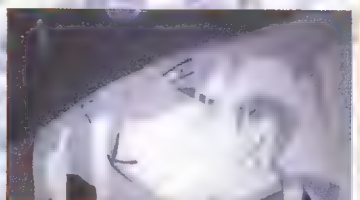
◀アクションやオートの間にコマンド選択を割り込ませることも可能だ。

進化した魅力2

フィールドマップ

SFCの2Dの見下ろしマップ（擬似的に奥行きを演出していた）から、ポリゴンによる立体マップへと進化したフィールドマップ。箱庭の上をキャラが歩くような感じになっていて、視点変更などもできるようになっているぞ。







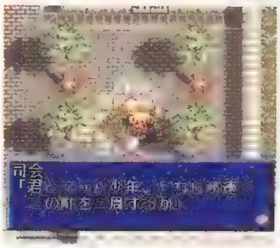
フェイスチャットシステムはゲーム進行の手助けをしてくれる。新要素だ。

変わらぬ魅力2

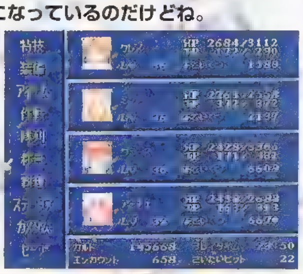
ミニゲーム&その他

やらなくてもいいことだけど、ついついやってしまいたくなる…そんな「遊び」が盛りだくさんのテイルズ〜。「追いカケッコ」や「石とり」などのミニゲームや、アイテムや呪文の収集などがそれだ。

もっとも、ストーリーや進行のスピード、遊びやすさなどの基本がしっかりしているからこそ「遊び」の要素が魅力になっているのだけどね。



◀名作ラリーXの曲をバックに街を走る。相手となる少年より早くゴールするのが目的だ。



◀PS版から盛り込まれた要素もあるぞ。今はヒミツだけど、これがヒントね。





新たな仲間　ふじばやし すず

PS版では仲間になるキャラが追加されている。忍者の隠れ里に住む11歳のくノ一「すず」は、さまざまな忍術を使い戦闘で活躍してくれるだろう。

PS タイトー 発売中 2000円（税別）

実はタイトーバラエティパック!?

スペースインベーダー2000

©TAITO CORP.1978,1999

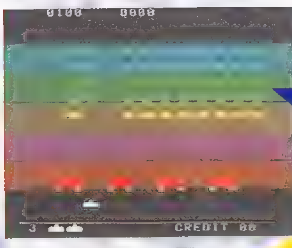
このボリュームでこの価格。タイトー版バリューセットを召し上がれ！　担当：さちを（EXムック）

そこのお父さん!! 2000円でどう?

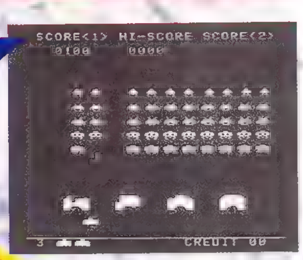
今から20年も前に登場した『スペースインベーダー』。子供の頃遊んだ人も今ではいい大人になっているという、そんな昔に登場したゲームだ。「何を今さら」と思うなかれ。なんと価格は驚きの2000円。しかも『インベーダー』だけでなく、今年の春に発売された『Gダライアス』や、来年3月に発売予定の『電車でGO!2』の体験版も付いてくるゴージャスさ！　勢いで気軽に買えて、意外とハマれる1本になりそう!?

画面モードは4種類

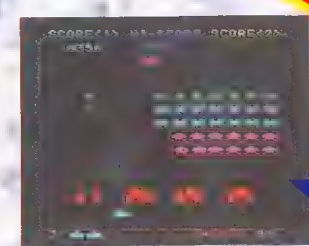
モノクロ / セロハン / アップライト / カラー



セロハンで擬似的にカラー化。



白一色の最もシンプルな画面。



これが本当のカラー版。



立ってプレイするタイプの画面。

モードもいろいろ

砲台を左右に動かし迫り来るインベーダーを撃ち落とすという、極めてシンプルなゲーム内容。この基本ルールを踏襲しながら、新要素として加わったのが「タイムアタックモード」とデュアルショックに対応したこと。さりげなくBGMを変更できる点も嬉しい。



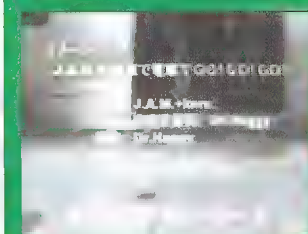
全5面を何秒でクリアできるかを競うモード。撃墜率も分かる。



画面を分割しての対戦モード。友達やCPUと対戦できる。

レアな映像に驚く

すでに大人気発売中の3作品のプロモーションビデオ（この場合はムービー）を改めてチェック。どれもカッコ良く仕上がっているが、目玉はなんと言っても「電車でGO！」。画面下に表示される歌詞を見ながらハイテンションな「電GO！」の歌を練習してみよう（笑）。



CMでもおなじみの曲が歌詞付きで聴ける。

人によってはこっちがメインか!?

豪華すぎるオマケたち

中身はコレだ!!

- 電車でGO！2 体験版
- Gダライアス 体験版
- Gダライアス ムービー
- [illegible] ムービー
- 電車でGO！ ムービー

最新作の体験版で遊ぶ

この春発売予定の最新作「電車でGO！2」。今回の体験版では、「秋田新幹線 こまち」に乗って、秋田→和田→大曲の3区間を運転できるようになっている。すでに発売中の「Gダライアス」は、ステージ2までで遊べるようになっている。20年前のタイトーと現在のタイトーを同時に「体験」してみよう。



雪景色を背景に秋田の路線を体験だ。



おとしだまキャンペーン実施中!
3、4、6、7のいずれかひとつを差し上げます。1月31日までに3000円以上お買い上げのお客様に、ゴールドチケットサービスのアイテム(アイテムはこちらで決めさせていただきます)ご利用ください。

福袋



■福袋名物、ベストキャラ記念ポスター!今年はエミリオ(イラスト:鎧良寿)・かりん(イラスト:中平正彦)どちらか1本の等身大ポスターが入っているのだ。ポスターは、なんと、高さが1800ミリもあるのだ。こいつはおっきいぞ。

■ふたつ目は、非売品の赤バージョンバインダー。赤とはこりゃめでたい。

↓この絵柄の袋が目印!!(袋のイラストは単色だけど・・・)



ゲーメストグッズプラザスペシャルパッケージ99　価格3675円　送料:500　通販番号:TP-16

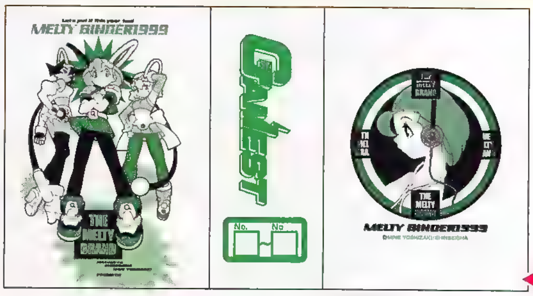
なんと!
3675円

お正月と言えば、もちろんこれ!　毎年恒例の福袋が、今年も発売です。今回も、福袋だけの限定グッズ、他にも様々なお宝がどっさり詰まって、なんとおトクな大サービス価格3675円(税込)!　これを買わない手はないでしょう。満足間違いなし!

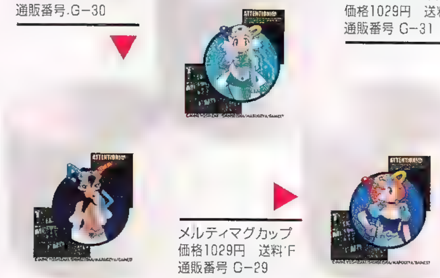
GAMEST SPECIAL PACKAGE 99をご注文の際の注意
●発送は99年1月6日から開始になります。
●単品発送となりますので、他の商品と一緒にご注文なさらないようにお願いします。　●福袋は3000円のキャンペーン対象外品です。



■メルティブランドに新作が登場!　ポスター、テレカ、マグカップに、おまちかねの新型バインダーも発売!　さらに今回からはメルティの妹、「ミニティ」のグッズも加わって、ちゃんと瓦版の4コマをチェックしてるメルティマニアの人々には嬉しい限りなのだ。く～っ、かわいいぜミニティ!



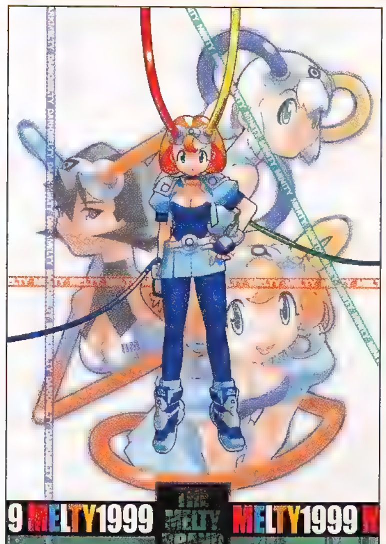
メルティバインダー99
価格1575円　送料:F　通販番号:B-7
AB[illegible]対応



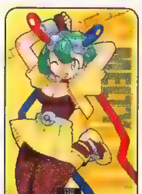
ダークメルティマグカップ
価格1029円　送料:F
通販番号:G-30

ミニティマグカップ
価格1029円　送料:F
通販番号 G-31

メルティマグカップ
価格1029円　送料:F
通販番号 G-29



メルティポスター
価格1260円　送料:F　通販番号:G-28



マルゲ屋仙台店2周年記念テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:MG-11



マルゲ屋名古屋店3周年記念テレカ
価格1200円　送料 A
通販番号:MG-10

すべての商品がハガキorFAXで注文OK!

goods plaza

読者サービス部では、ゲーメストムックの通信販売も行っております。詳しくは本誌203ページをご覧下さい。



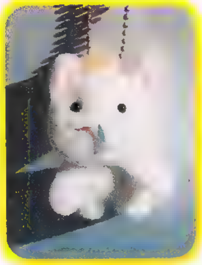
フールのネコ様グッズ

■つぶらな瞳であなたを惑わせる、少し小さめのお座りタイプのヌイグルミ。机の上などに住まわせてください。



フールのネコ　お座り
価格714円　送料E　通販番号DT-9

■小さな小さなネコのキーホルダー。チェーンでカバンに付けてね。



フールのネコ　キーホルダー
価格504円　送料E　通販番号DT-10

■携帯やPHSを収納できる小型ポーチ。背中に収納できます。



フールのネコ　携帯ポーチ
価格1050円　送料E　通販番号DT-6

■背中に張り付く姿がシュールなリュック。頭と背中に荷物が入ります。



フールのネコミニリュック
価格2625円　送料E　通販番号DT-7

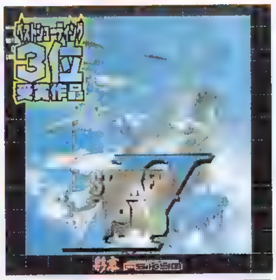
CDもビデオも好評発売中

■幾多の屍を築き上げ、やっとこさ世に送り出したサイキックビデオ。もう御覧になりました?これから見る人のための見どころ。…それはキャラ紹介…！無論全編がクライマックスなんだが、つかみとしては前代未聞の凝りっぷり。パンツの換えを用意してから観なさい。悪いこと言わないから。



サノキックフォース2012ビデオ
価格6090円　送料H　通販番号GV-45　100分

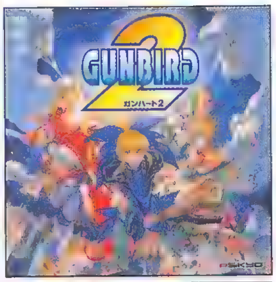
■人気タイトルを映像と音楽でお手元に！　良質にして豪華な音と、究極の攻略。他では手には入らない最高の世界なのだ。



SHOOTING FREAK SOUND SERIESストライカーズ1945Ⅱ
価格1890円　送料E　通販番号SGCD-0001



SHOOTING FREAK SOUND SERIES怒首領蜂+エスプレイド
価格1890円　送料E　通販番号SGCD-0002



SHOOTING FREAK SOUND SERIESガンバード2
価格1890円　送料E　通販番号:SGCD-0003



SHOOTING FREAK SOUND SERIES撃鉄フィーバロン
価格1890円　送料E　通販番号SGCD　0004

桜瀬琥姫描き下ろし額入りポスター登場



桜瀬琥姫モリガン額装ポスター［amorous］
価格9030円　送料:E　通販番号:C-199
イラストサイズ:379×282　額入り

■桜瀬琥姫先生描き下ろしのモリガンのイラストを、豪華な額に入れてしまいました。額装した状態の物をお見せできないのが残念です。コミケでは、更に限定版テレカも販売してしまいますが、これを読んだ時には、すでにイベントが終わってしまっていたらすいません。がつ〜んと壁に飾ってください。

神月かりん

■今年度のゲーメスト大賞で、見事に女性キャラでトップの座を獲得した、ストリートファイターZERO3の憧れのかりんお嬢様になれてしまうコスチュームを紹介だ。ブルマも良いが、このスパッツもなんとも…あ、いやそうではなく。コスチュームのセット内容は、セーラー服本体、スカート、スカーフなので、あとはスパッツとグラブ、ブーツ、そして超名門神月家に相応しい気品と高笑いを手に入れればもうバッチリ本物っす。

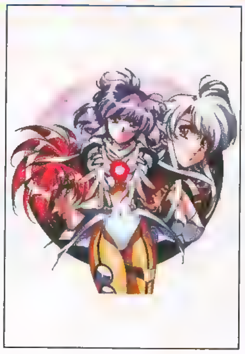


ストリートファイターZERO3　かりんコスチューム
価格31290円　送料.E
通販番号·COSC-1126(サイズS　M　L)

1999 CALENDAR 絶賛発売中

★うたたねひろゆき先生のポスターとテレカは、発売までもう少しかかってしまいます。本当に申し訳ありません。

ラングリッサーVカレンダー1999
価格2100円 送料:E 通販番号:MS-09



■「ラングリッサーV」のイラストをメインに構成された、メサイヤオフィシャルのラングリッサーシリーズカレンダー。内容は、未公開イラスト1点を含む、カレンダーの黄金率A2版7枚綴り。冬コミなど、各種イベントに出展されるメサイヤブースでの販売を除けば、このカレンダーを購入できるのは、世界中でマルゲ屋と読サビだけ。なんといっても、うるし原先生の未公開イラストが手にはいるってだけでも、購入する価値はアリアリなのだ。

須藤真澄コレクション ゆずとおともだち 卓上カレンダー1999
価格2310円 送料:E 通販番号:CG-23



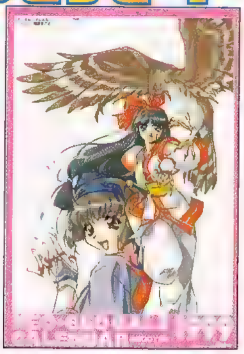
■大人気コミック「ゆず」が、ほのぼのとしたキュートな卓上カレンダーになりました。イラストはもちろん須藤真澄先生の全点描き下ろし！しかも、アルミ製のダブルフォトフレームに好みのイラストとカレンダーを組み合わせられるのだよ。

サイキックフォース2012カレンダー1999
価格1890円 送料:E 通販番号:TA-51



■全7枚の紙面に込められた、今までに公開され、ポスターを貼ったその日に「あのポスターを譲ってくれ」と言われてマルゲ屋の店長大弱りなど、いくつもの恐るべき伝説を築いた、タイトーオフィシャルの、あんなイラストやこんなイラストの数々。しかもご覧の通り、表紙はオフィシャルイラストレーターの「逢坂浩司先生」の描き下ろしイラストになっているぞ！待っていなさい、全国に潜む150,000,001人（推定）のサイキッカー諸君!!

NEO GEO GALSカレンダー1999
価格2310円 送料:E 通販番号:SS-225

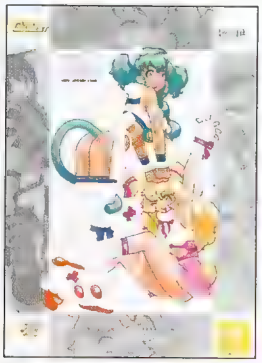


■今年もネオジオギャルズの季節がやってきたぞ。もちろん、今回も掲載されている8点のイラストすべてが人気作家の描き下ろしっていう、夢の様な仕上がり！どの月を見てもハイクオリティーなイラストたち！98年度版で好評だった、8枚目のポスタータイプの一枚も健在。激しい自己主張をうかがわせる蛍光ピンクの派手な地色と、織倉まこと先生のナコ&リムのイラストの表紙が目印！ここで買っておかないと孫の代まで大後悔だー。

大人気の先生達のオリジナルポスター。吉崎先生とあかつきごもく先生のイラストは、対になっているのだ。



あかつきごもくオリジナルポスター
価格1260円 送料E
通販番号:CG-32 サイズ B2版



吉崎観音オリジナルポスター
価格1260円 送料E
通販番号 CG-32 サイズ B2版



OKAMAオリジナルポスター
価格1260円 送料E
通販番号 CG-33 サイズ B2版



桜瀬琥姫オリジナルポスター
価格1260円 送料:E
通販番号:CG-32 サイズ B2版

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「FAX専用注文書」または「電話（平日10時～17時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ7日程です。2週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- FAX専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は160円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー

20点
3.メルティテレカ
4.グレンジャーテレカ
5.メルティカードケース

30点
6.メルティスポーツタオル

40点
7.メルティTシャツ

送料の計算方法

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

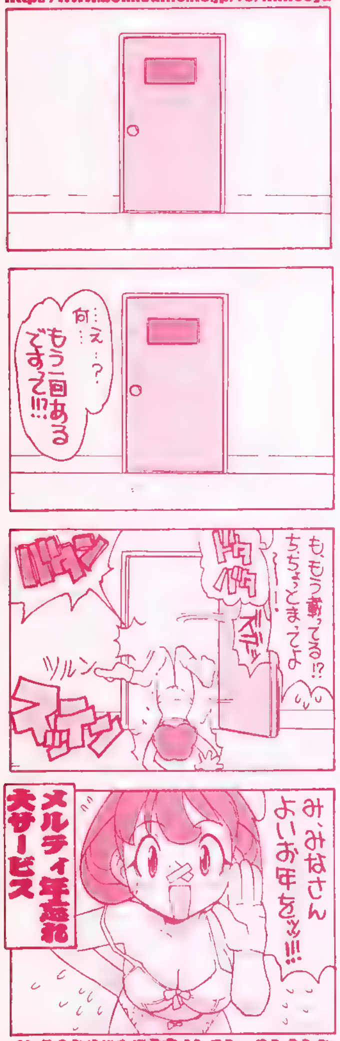
注文例．メルティテレカ（A） 1個……100円
ネオジオギャルズカレンダー（E） 1個……500円
サイキック2012ビデオ（H） 1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は、一番高い送料（E）の500円になります

お問い合わせ先:読者サービス部 0120-531917（月～金:AM10:00～PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。ゲーム好きには堪えられない魅惑のゲームグッズの数々が並ぶお店に直接行ってみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も常時大歓迎なのです。

メルティ IMPACT!! NO.21 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



PS. このためにひげ文字インストールしました。

☆うおおっ、こいつは大サービスだぜい！ってなカンジで来年もよろしく！（どんなカンジだ？）

1/30・2/15号 ゲームイベント優先券

新作グッズ子守歌

1月上旬発売

アリスソフトトレーディングカード 定価￥476（税抜き）
ランスコレクションメモワールアルバム 定価￥3,810（税抜き）
ランスキーホルダー 定価￥953（税抜き）
ランスミラーカード 定価￥953（税抜き）
アリスハンカチ 定価￥1,429（税抜き）
ハニー消しゴム 定価￥476（税抜き）

☆冬コミにて限定販売される以上の商品が、実はマルゲ屋各店で買えちゃうのだ！会場で買い逃しちゃったとしても、これで安心だね!!

1／28発売

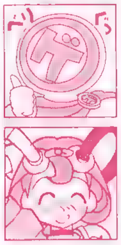
NEOGEO-ROM 月華の剣士第二幕 定価￥32,000（税抜き）

☆大人気剣術活劇遂に発売せり。予約大好評受付中なり。

あけましておめでトランキライザーガン…（ふっるぅ～）

天下一ゲーマーの店

ゲ屋 瓦版



「とうとう『RYU-FINAL』が終わったなあ、メルティ。胸のキーパーツが抜かれたサンシャインみたいで、なんだか空しいな」
「中平正彦先生渾身の格闘漫画『RYU-FINAL』は単行本になるから元気だして…。サイン会もやるよ（後述）」
「思ったよりやるじゃないかメルティ！それはそうと、冬コミ12/29・12/30の東京ビッグサイト西4F？マルゲ屋ブースで売り子をやらないか？」
「参戦するに決まってるじゃない！限定グッズいかがすか」

マルゲ屋からのお知らせ
マルゲ屋'99年の初売りは1月2日から行います。
（梅田店のみ3日から）

『RYU-FINAL』の中平正彦先生登場！

「ゲーメスト本誌で大好評のうちに完結した中平正彦先生の『RYU-FINAL』が遂に単行本化！『天之巻』、『地之巻』の2巻で闘いを振り返れ！」
「発売記念に中平先生がマルゲ屋にてサインツアーを開催！それぞれのお店の対象商品の『RYU-FINAL』コミックスを貨幣と交換して整理券を入手。あとは中平先生の登場を待つだけでミッション終了よ」

■中平正彦先生サイン会ツアー■

1／23（土）札幌店 対象品：天之巻
1／24（日）仙台店 対象品：天之巻
2／28（日）神保町店 対象品：地之巻

☆開催時間はPM2時より、札幌のみPM3時です。対象商品をお買い上げの方に整理券をお配りします。なお、荻窪店でのサイン会は中止となりました。ご了承ください。

お正月掌握！マルゲ屋福袋

「毎年恒例のマルゲ屋福袋。損して得取れという言葉があるがこれは損をしないに違いない。エミリオもしくはかりん等身大ポスターや、メルティバインダー赤などが入った完全奉仕福袋。こいつで景気つけな」
※初売り2日より（梅田店のみ3日より）販売致します。

1袋4000円（税込み）

ゲ屋イベントスケジュール

1/3(日)	札幌店	PS版 ストZERO3大会
	仙台店	月華の剣士2大会
1/9	荻窪店	テリーのワンダーランド対戦
1/10(日)	G-神保町店	ソウルキャリバー大会
	G-荻窪店	ソウルキャリバー3on3大会
	札幌店	月華の剣士2大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	月華の剣士2大会
1/15(祝)	神保町店	トレカ交換会（SNK2メイン）
	荻窪店	GB版遊戯王デュエル大会
	札幌店	新成人スタンプ2個プレゼント
	仙台店	マーヴルvsカプコン大会
	名古屋名駅店	KOF'98大会
	大阪梅田店	KOF'98ルーレット大会
1/17(日)	G-神保町店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	G-荻窪店	サイキックフォース2012 3on3大会
	札幌店	ジョジョの奇妙な冒険大会
	仙台店	PS版 ストZERO3大会
	名古屋名駅店	ストZERO3大会
1/23	札幌店	中平正彦先生サイン会
1/24(日)	G-神保町店	月華の剣士2大会
	G-荻窪店	バーチャロン オラタン2on2大会
	札幌店	KOF'98大会
	仙台店	中平正彦先生サイン会
	名古屋名駅店	月華の剣士2大会
	大阪梅田店	ストZERO3大会

フェアスケジュール

期間：1/15～1/17

同人誌おっとな～フェア

☆期間中に同人誌をお買い上げの皆様にはスタンプが2個サービスになります。1月といえば、冬コミで発売された同人誌もぞくぞく入荷される時期なので、いくら成人の日だからといって衝動買いには気をつけような。

マルゲ屋 新春超お買い得セール

マルゲ屋は今年もヤルっすよ！てな感じで、新春超お買い得セールを行なっちゃいます!!気になるサービスの内容はというと…

●オリジナルグッズ指定商品が なんと10%～80%OFF!!
期間…12／15 ～ 1／31
☆ゲーメスト前号（1／15号）のカタログにて紹介し、現在、各店にて好評開催中です！

●一部商品（本・CD・福袋 等）を除き、すべての商品が10%OFF!!
期間…1／2（梅田のみ3日）～1／31
☆ゲーメスト今号（1／30・2／15合併号）のとじ込みカードを持参の方が対象になりますので、詳しくはそちらをご参照ください。

…ってなことになっちゃってます!!しかもこのサービスが重複するっていうんだから、もう文句なし!! 初売りに加えてこのサービス、今年もやるな、マルゲ屋!!

<マルゲ屋ホームページ> http://www.shinseisha.co.jp/marugeya/

■神保町本店
〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00～21:00

■東京荻窪店
〒167-0051 東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00～22:00

■札幌店
〒060-0062 札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00～19:30

■仙台店
〒980-0021 仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00～19:30

■名古屋名駅店
〒450-0002 名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00～19:30

■大阪梅田店
〒530-0012 大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00～20:00

新年営業時間のお知らせ

神保町本店…1/2,1/3 11:00～18:00
東京荻窪店…1/2,1/3 10:00～20:00
大阪梅田店…1/3～ 11:00～17:00
その他の店舗…1/2,1/3 11:00～17:00

月刊ゲームジャーナル
毎月30日発売 定価￥1190
マルゲ屋にて絶賛発売中！
※定期購読をご希望の方は、こちらにお問い合わせください。
（株）新声社 営業部 03-3293-9326

特別ドキワク企画 ゲーメスト大賞授賞式

年に一度開催されるアーケードゲームの総決算「ゲーメスト大賞」。それに伴い毎年行われているのが、いわゆる「ゲーメスト大賞授賞式」であるのだが、実は読者の半数が「授賞式では一体どんなことが行われているのか？」たる実情をご存じないと思われる。

そこで、今回我々痔☆奪賦世のメンバーが、厚顔にも授賞式に潜入してのリポートを試みたというわけさ。

巻頭にあるオフィシャルリポートと照らし合わせて読めば勇気百倍だ。

時は12月…

C・LAN（以下まさ）で、我らがこれから向かうのは神田パンセホール。そこで授賞式が行われるって寸法でさあ。

渕健（以下ケソ）編集部から歩いて行けるほど近いってのがいいですね。っていうか、迷ってませんか、俺たち。

まさ うむス。近場だと思って地図のチェックがずさんであったことを今さらながら強く後悔してまさあ、ええ。

ケソ ところで、パンセホールのパンセってどことなく「ぱんだ」を連想させますね。

まさ おうよ。「ぱんだ」もクゥマの一種つまり2Pであるからして、どことなくグリズルを思い浮かべるやね。

ケソ お、たまたま通り掛かったゲーセンの前のプライズマシンにグリズルが。

まさ よぉーし、景気付けに一発ぶちかますぜ。

（2分後）

…失敗！（擦れ声で）



我々の行く手に常に待ち受けるグリズル。これも運命か。

ケソ あ、前方にゲーメストジャンパーを着た人間を発見。あれをストーキングしていけば会場に行けますね。

まさ そなかじで、いろいろ苦労があったが何とか無事に会場に着けたな、我ら。

ケソ 昼時だということもあり、なんか腹すいてきたんですが。

まさ まずは会場に入ってから考えるか。

では「突入！」（擦れ声で）

パンセホル珍紀行

ケソ 遂に着きましたねパセホル。受付開始の1時半までまだ2時間近くありますね。

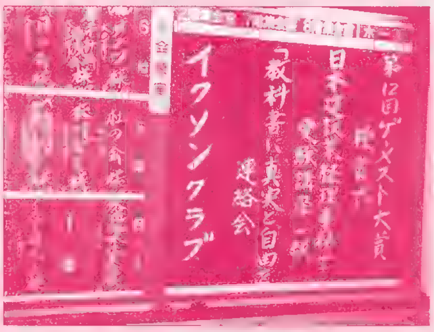
まさ ふむ。じゃあお約束的に舞台裏ってヤツをちと覗いて……お、あそこに掲示板が。

ほほむふ。今日はメスト大賞授賞式のほかに「教科書に真実と自由を」連絡会があるのか。さらに…ほほむほう!!日本建設業経理事務士受験講座一級もありますとも。

ケソ まさは教科書と経理には少しうるさいんですよね。

まさ ああ。思い出すことあれは、そうさなあ、15年も前になるかな…（中略）…。

ケソ 僕は「イクソンクラブ」が何をしているのかということに興味がありますが。



表の掲示板なり。我らが12thメス大はホウルで催される。

まさ 我はむしろ…。

ケソ キリがないんでこのへんで入りましょう。

ケソ ここが楽屋ですね。お、あそこにいるのは編集長の石井ぜんじ氏。

まさ そしてこっちはハイスコア担当にして☆取ったぜ賞プレゼンターの京城氏。

ケソ ぜそじさんはパソコンに向かって何をしてるんで？

まさ 京城君。君が今うまそうに食ってるのは何かね？

ぜそじ 読み上げ用の原稿を書いているのッス。毎回ながら四面楚歌っつーか、時間がなくてやばいのッス。

京城 見てのとおり仕出し弁当です。でもあんたらのぶんはねえスよ。

ケソ あまりにもありがち過ぎてもはや笑えませんね。



うっしゃっしゃっ。これが弁当さのお。ひょっほおう。

まさ 弁当奪取の陣、開戦！

ケソ さて、交錯モードもここで終わりです。

まさ ああ、食った食った。

ケソ お、始まるみたいですね。ホールに行きますか。

まさ うむス。

ケソ 楽しみですね。

まさ むス。

まさ どら、客席の最後列に陣取りつつ、コトの成り行きを見守ってみるかの。

ケソ まずはベスト対戦格闘賞の発表ですね。ノミネート5作品のタイトルを発表した後、受賞作が明かされるワケです。

まさ ふむソ。どの作品が賞をとっても不思議じゃ、あ、ねいといった壮々たるタイトル群でさあ。

ケソ 対戦格闘っつーと、まだまだゲーセンの看板ジャンルですからね。よってこのジャンルを制するものは佐世保のゲームセンター・スペースシャトルを制するも同然なんスよ！すぴーすぴー（鼻息SE）。

まさ 興奮のあまり何を言っているのかわからんが、つまりその店は対戦格闘が盛んで、またそのジャンルに大いに依存しているとそう言いたいわけか。

ケソ 我らの興奮をよそに、サラリとタイトルが発表されました。ベスト対戦格闘賞はサイキック2012ですね。

まさ ほむス！実は我も密かにサイキックは嗜んでいたのだが。

ケソ 泣く子も凍る「浦和キース」として、一瞬盛り上がってましたね。

まさ よせやい。照れるぜ。

ケソ さて、受賞は進みベストアクションへとやって来ました。

まさ アクション大賞はスラリ2に、決定！（擦れ声）さね。我もしこたまやりこんださなあ。まあ聞きたまえ我の苦労譚を…（略&30分後）。

けそ うわ、なんかあっちゅう間にゲーメスト大賞の発表ですよ！

まさ そこで現れたのがオニール軍曹で！って、もうメスラ話はこの辺にしとくかウム。

ケソ ゲーメスト大賞ノミネート作は、オラタン、キャリバー、ゼロ3、K.O.F.98、サイキック2012の5タイトルです。

まさ 一体、どのタイトルが今年の読者のハートをキャチャリングしたのだろうな。

ケソ あわ、あわわわ、緊張して尿をひりたくなってきました。

まさ 我も心の臓が飛び出そうでさあ。

ケソ さあ、ステージ上のぜんじさんから今年の大賞が告げられるぞ。

まさ 言わばワクドキのテンペストさね。

怪盗通信

■発　行■
1999年1月30日
通巻7業
担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

ぜんじさんの冬休み

皆も気になるであろう我らが石井ぜんじ編集長の冬休みの予定はどうなっておるのか、ついでに聞いてみた。

「う～んそうだねー、とりあえず失効しているパスポートを横浜に取りに行って、帰りに中華街かな。あと、若き天才シェフがいるっていう話題の店にも行きたいね」

以上。編集長は、年末も大いに食らわれるらしい。



ニャピク端折りんぐ GUYS

ぜぞじ　発表します…栄えある今年のゲーメスト大賞は…。
まさ　むひスー!
ケソ　ぷはスー!
ぜぞじ　今年度の栄えあるゲーメスト大賞は!
まさ　…（ごくり）
ケソ　…（ぼたり）
まさ　…（プセリ）
ケソ　…つーか、読者らはすでに大賞の記事を見ていると思うんですが…。
まさ　確かに猛者通信をまっさきに読むアホウなぞはおらぬじゃろうての。
ケソ　じゃあ大賞はサイキックフォース2012ってのもバレバレかあ。ほんじゃ、ま、飛ばしますか。
まさ　うむス。
（…2時間後）
ケソ　いよいよ始まりますね、開発者座談会。キャリバー、サイキック、スパイク、ビーマニの開発者による生の声が聞けるイキな催しですな。
まさ　ふほス。楽しみじゃの。
（…1時間後）
ケソ　…なるほど。開発者に必要なのは「ゲームに対する愛」ですか。我々でいうところの「グリズルを慈しむ心」みたいなものですかね。
まさ　おうさ。
ケソ　感慨深いですね。お、次はクイズ大会ですよ。正解するとグドすぎて髄液ぶちまけるほどの豪華賞品がもらえるっつー。
まさ　我は編集部で問題作成しているところを見ていたゆえ、いくつかの答えはわかるゆえ、教えるゆえ、答えてみ。最初の答えは…ゴニョゴニョ。
司会（以下キム）　では、サイキックフォース2012からの問題です。賞品は非売品のすごろく。これは貴重ですよ。
ケソ　（大声で）はいっ!!バリアブレイク。
キム　ケ、ケソ、あんた…（震え声で）…退場（掠れ声で）!!
まさ　早すぎじゃねいかと思うっぺれ〜〜。ま、気を落とすなっぺら〜。
ケソ　帰りますか。
まさ　むス。
（終わり）



大賞発表の瞬間。我らの前の座席にいたライターのスーは満面の笑みを湛えていた。

猛者通用語集　初級

読者のお便りに目を通すと、「誤植が多い」「誤植がある」とか「誤植多すぎ」といった意見が目立つ。だが猛者通信Gには、あ、誤植は、あ、ねい!!ただ常人には通じぬダップセ語が多いのは事実。そこでちと解説したらあ。

①バベル

ばばあ。ジ☆ダップセには英単語をドイツ語読みするクセがある。例えば「AFTER BURNER」は「アフテル ブルネル」というように。そんなわけでダガー（DAGGER）はダゲルになり、ババアはバベルというふうになった。強引活用法によりじじいはジゼル、小僧は子ゼル（なぜか"子"）になる。

②グリズル

グリズリー。灰色熊のこと。凶暴なのに愛嬌ある風体で描かれることが多いこの動物をジ☆ダップセはこよなく愛し、イメージキャラクターとして崇めている。

グリズリーという語感は「鼻水を垂れ流す大柄な子ゼル」を連想させてくれる好単語。グリズルの次に好きな動物がクズリ。

③ソ

カタカナの「ン」が「ソ」に似ていることからこれを置き換えて発音するようになったのが一昨年。今回の「ケソ」なぞも「田渕健康⇒ぶちけん⇒ぶちけそ⇒ケソ」という流れ。これが定着すると、意味なく文末に「ソ」をつけるようになってしまい、グルミソ（ヌイグルミ）、マクソ（マック＝マクドナルド）、ボリュムソ（ボリューム）といった単語が生まれ続けている。

また、上代かなづかいの「ん」⇒「そ」の置き換えもこれに影響している。

まずは心理的な壁を取り除こう

アーケードゲーム初心者講座

～シューティング編第2回～

シューティング初心者講座第2回目。
今回は、シューティングゲームに必要とされる「うまさ」について考えてみよう。

――第10回――

担当：RED



「うまい」ってどういうこと?

今回は、シューティングゲームをうまくなるために必要とされる要素、いわゆる「うまい人」というのは、何がどう優れているから「うまい」のか?先に進めるのか?ということを考えてみよう。

ありがちなのは、初心者がうまい人のすごいプレイを見て、「自分にはあんなすごい弾避けはできない、あの人は才能があるからうまいんだ。自分には才能がないからシューティングはできない…」などと思いこんでしまうケース。

どうやら、初心者にとっては、雨のように降り注ぐ敵の弾をすいすい避けているシューティング上級者は、超能力者か魔法使いかのように見えるものらしいが、本当にそんなにすごいことをしているのかというと、必ずしもそうでもないんだな、これが。

一見すごいことをしているように見えても、本当のところは、タネも仕掛けもありまくりの場合が多いのだ。初心者は、上級者の「手品」のタネを見破ることができないから、必要以上にすごいプレイに見えてしまっている場合が多いのだ。

うまい＝（イコール）弾避けがうまいことなのか?

初心者は、**弾避けがうまいこと＝シューティングがうまいこと、と考えがちのようだが、まずこれがそもそもの間違い**だし、自ら心理的な壁を作る原因にもなってしまっている。

確かに、アドリブの弾避けのうまさは、シューティングのうまさとしてある程度のウェイトを占めていることは間違いないのだが、それはシューティングのうまさの「一つの要素」にしか過ぎないのだ。

弾避け能力と同等か、ゲームによってはそれ以上に重要なのが、**「難しい弾避け、危ない弾避けをいかにさせられないように工夫するか」**ということなのである。

具体的な例を挙げてみよう。

ありがちなのは、このボスはこの部品を壊すと発狂してすごく難しい弾を撃ってくるから部品を壊さないようにしよう、とか、この砲台からの攻撃がきついから、先に壊してしまおう、とか。敵に思いっきり近づくと弾を撃ってこなくなって楽勝、とか、パワーアップをわざと控えめにすると敵の攻撃がヌルくなっていい感じ、なんてのもありがちだ。

このような工夫を積み重ねることによって、難しい弾避け自体をさせられないで済むようにしていけば、アドリブの弾避けがあまりうまくない人でも、死ぬ確率はどんどん下がっていき、先のステージに進めるようになってくる。このように「難しい弾避けをさせられないように工夫していくこと」が、シューティングを「攻略する」ことだと言ってもいいだろう。

少しまとめてみよう。シューティングの「うまさ」には大きく分けて2つの要素がある。

一つは、
「弾を避ける能力」
もう一つは、
「弾避けをしないで済むように工夫できる能力」

何だか矛盾しているようなカンジがするかもしれないが、この「2種類のうまさ」を両方とも鍛えていくことが、シューティングを効率良く上達するコツなのだ。

弾避けは上達するのか?

ここまで読んで、「何だ、結局弾避け能力も重要なんじゃん!」と思った人もいるかと思うので、ここでは、「アドリブの弾避けはうまくなれるのか?」という問題について考えてみよう。

これは筆者の主観も入ってしまうが、答えは「YES!」。アドリブの弾避け能力は、訓練によって向上する。

アドリブの弾避けには、反応速度や動体視力といった、個人の生まれ持った才能で左右される要素が大きく絡んでくるので、ここで「自分には才能がないから…」という感じで気持ちが萎えてしまう人も多いようだ。

しかし、今はシューティングがうまくてすいすいアドリブの弾避けができる人でも、最初は全然避けられなかった、という人は意外と多い。あきらめないで、**一つのゲームをある程度うまくなるまでやり込めば**、他のゲームにも応用できる**弾避けのコツみたいなものが、少しずつ身についていく**ものなのだ。

現在シューティングがうまい人というのは、過去にいろんなタイプのシューティングをやり込んできている人が多いから、いろいろな弾避けのコツ、セオリーみたいなものがたくさん身についている。

だから、新しいゲームで初めて見る敵の攻撃なんかも、結構避けられちゃったりするし、上達も早いわけだ。要は経験の積み重ねによって、アドリブの弾避けもうまくなれる、ということ。過去に積み上げられた「経験の差」が「才能の差」に見えている場合がほとんどだと言ってもいいだろう。

「本当の天才」の能力はすさまじいものがあるが、「努力した凡人」の限界も、実は相当に高いところ

連射力の問題

出現した**敵が弾を撃つ前に破壊**したり、ボスをより早く破壊することができれば、**弾避けの負担を軽減**することができる。

ここで少なからず問題になってくるのがボタンの連射力。ゲームによってはソフトでフルオート連射がついていたりするが、まだまだそういったゲームは少ない。

上級者でも連射装置がないと厳しい、というゲームも多いし、連射装置が付いただけで、別のゲームのように簡単になる場合もある。

連射装置を付けてくれるお店でプレイするのが理想的だ。

にある。やっぱり、努力することは必要だ。

弾避けだってパターンにできる

さっきから「アドリブの弾避け」という言葉を何回も使ってきたが、弾避け＝アドリブなのかというと、もちろんそうではない。

敵が毎回同じように弾を撃ってくるなら、毎回同じように自機を動かして避ければいいわけだ。

弾避け自体を「パターン化」して「**毎回同じ、より簡単な動作**」で避けられるようにしていけば、**ミスする確率を飛躍的に下げること**ができる。

「弾避けのパターン化」の究極的な状態が、俗に言う「安全地帯」というヤツ。自機をまったく動かさずに、特定の位置にいるだけで敵の攻撃が当たらない、というものだ。まともに避けると超ムズの弾でも、安全地帯さえ見つけてしまえばこっちのモノ。弾避けがどんなに下手でも問題ない。

アドリブが下手でも、「答え」、つまり「**避け方**」**があらかじめ分かっていれば、練習しだいで何とでもなるもの**。テストで出る問題があらかじめ分かっていれば、簡単に満点が取れるのと大差ない。

弾避けを「パターン化」するセオリーについては、ある程度理屈で説明できるので、今後このコーナーで扱っていく予定だ。

ゲームによる違い

同じシューティングというジャンルでも、ゲームによって求められる「うまさ」がだいぶ異なってくることもある。一言で言ってしまえば、**パターン性が強いか否か**、ということだ。

今年のパターン性の強いシューティングの代表は、やはりレイディアントシルバーガン。弾避けよりも、チェーンボーナスを取るパターンを作ることが重要な作品だ。

シルバーガンのようなタイプのゲームは、弾避けが苦手な人でもこつこつ努力すればクリアが狙いやすいタイプのゲームだ。

逆に、よりアドリブの弾避けを求められたのは、エスプレイド。

どんなにパターン化しようとしても、ある程度のアドリブは常に要求されるタイプだ。エスプレイドは、アドリブの弾避けが苦手な人にはきついと思うが、逆にこのタイプのゲームを一回きっちりやり込むことによって、弾避けの実力はかなり鍛えられるはずだ。

今回のまとめ

- ○弾避けをしなくていいパターンを作ることが大切
- ○弾避け自体をパターン化する、という考え方も重要
- ○シューティングそのものに慣れてくればアドリブの弾避けもうまくなれる

●お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り上げてほしいテーマや講座の内容についての感想・質問がありましたら、次号予告のページにあるあて先の「初心者講座」係まで送ってください。

対戦アクション初陣!

初の対戦アクションとして世に出る「パワーストーン」。そのコミカルな世界を堪能してくれたまえ!!

POWER STONE

設定資料集

Story of POWER STONE
~語り継がれる伝説~

時は19世紀初頭　シャーロックホームズが、切り裂きジャックが徘徊する霧のロンドン、歌舞伎に浮世絵、忍者に侍、活気に沸き立つ江戸の町、大陸横断鉄道はうなりを上げて大西部をひた走り、未開の地にはまだ見ぬ遺跡がひっそりたたずんでいる、アフリカには巨大な宝石が眠る鉱脈があり、海には大海賊の莫大な秘宝が隠されている。
まだまだ知らないことが山ほどあって、世界が驚嘆に満ち、誰もが冒険に憧れていたそんな時代…
人々が捜し求めた伝説の魔石「パワーストーン」があった

BACKGROUND
世界観

●19世紀の世界が舞台のこのゲーム、本当ははるか未来の物語という設定です。正確に言うと猿の惑星（古い！）とかナウシカのように現文明（我々の文明ですね）が滅んだ後に、ゼロから復興してきた文明の19世紀頃が舞台となります。
超エネルギー体「パワーストーン」がこの世界では過去の遺跡や宝物として扱われています。舞台となる都市の名前も現実の都市名（ロンドンなど）ではなく、名残を残したようなもじった名前（ロンド）になっているのもそのせいです。

パワーストーンとは？

●不思議な力の宿る宝石で、先史民族（要するに我々のこと）の末裔が持つと能力を引き出すことができる。力は大抵の場合「変身」することにより発現する。「変身」はその人の願望や本質を現しており、時には正義、時には悪にもなりうる。パワーストーンの力は正義でも悪でもなく使う人間の考え方次第なのだ。

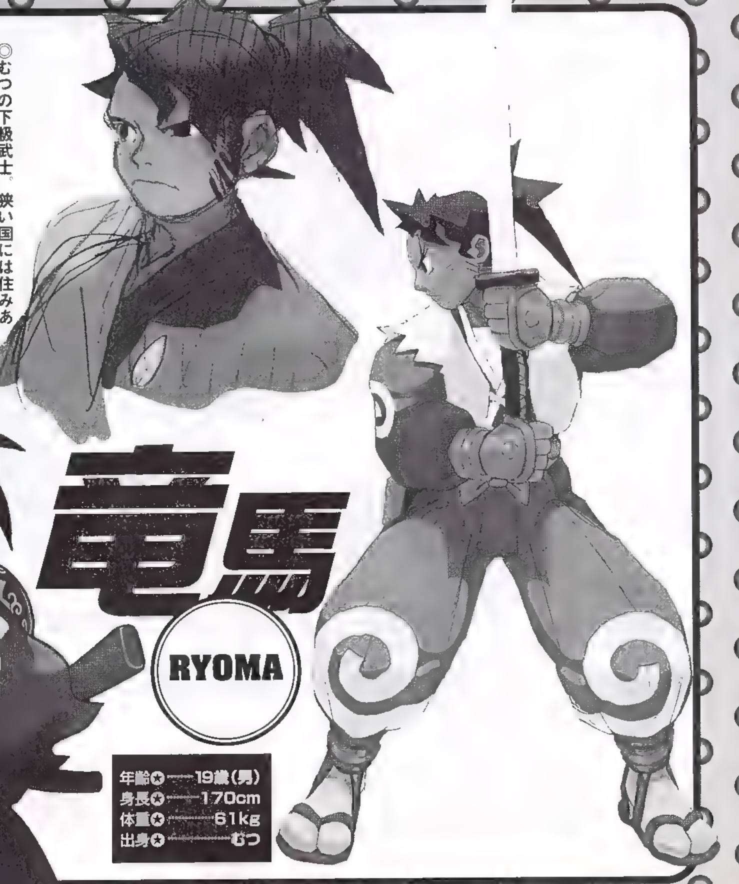


開発より

●日本人の主役級のキャラクターが欲しいなということで、刀を持ったお侍さんを入れてもらいました。最初は「大和武蔵」という軍艦のような名前でキャラクターイメージも侍ジャイアンツの番場蛮（字あってるかな？）みたいな感じでした。

—変身—

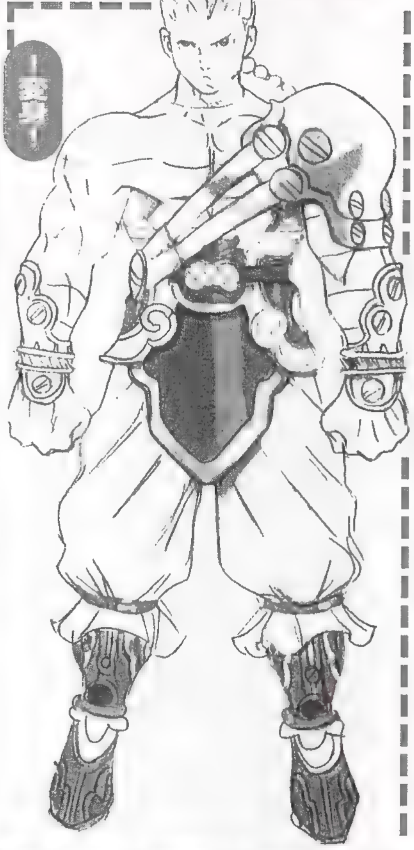
◎むつの下級武士。狭い国には住みあきた。自分の目で広い世界を見てみたい故郷を飛び出し新天地を求めて、手こぎ船で旅立つ。性格はとにかく豪快。ひとたび刀を抜けば一刀両断。刀一本でどこまでいけるか試している。





竜馬
RYOMA

年齢★……19歳(男)
身長★……170cm
体重★……61kg
出身★……むつ



WANG TANG

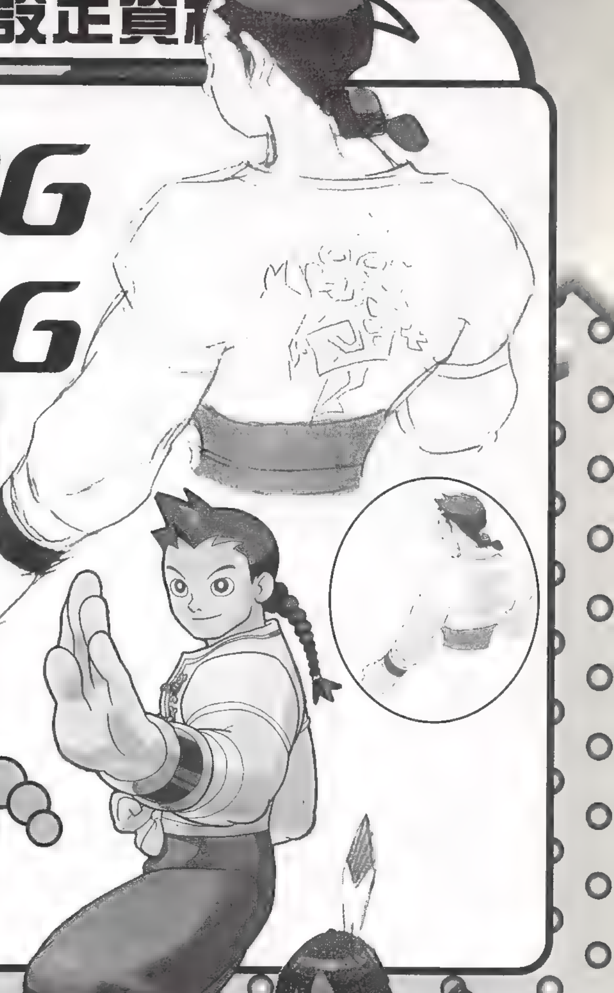
ワンタン

年齢	19歳(男)
身長	165cm
体重	61kg
出身	東安の町

◎拳法家。免許皆伝のために師匠に命じられた最後の試練とは、「この世の物とは思えぬ光を放つ玉」だった。世界各地を旅しながら(戦いながら)、光の玉を探し求める気ままな修業の旅をする。楽天家で物事をあまり深く考えない。困った人は放っておけないが、助けた後に見返りを要求したりするとぼけた野郎。円を描く動きで、素早く流れるような身のこなしで、スピードに任せた得意の拳法をお見舞いする。

開発より

●フォッカーが真面目っぽく、竜馬が豪快なイメージなので、ちょいといい加減でおっちょこちょいっぽい愉快なキャラクターを入れてもらおうとリクエストしました。なんか肉まんとかパクパク食ってそうでしょ？欧州、北米ではフォッカー、日本では竜馬、アジアではワンタンにそれぞれ主役を張ってもらうつもりでした。





開発より

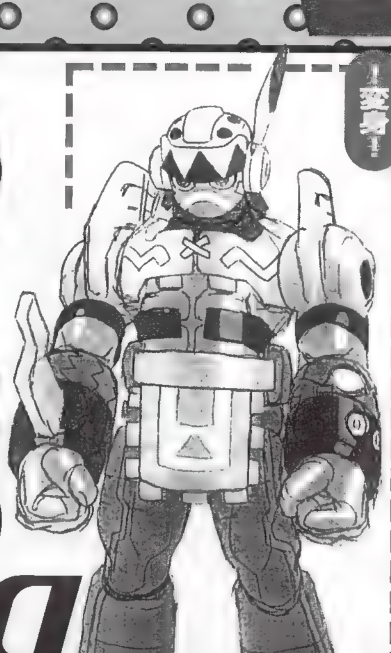
●大西部のイメージは冒険活劇にぴったりだと考えていたのでアメリカのキャラクターを入れようと思っていたのですが、ガンマンでは常に銃を携帯しているし、ゲームの都合上問題があるのでインディアンにしました。　サイボーグ007のジェロニモのような、無口で誠実な正義の味方っぽいキャラにしたいと考えてました。

年齢	28歳(男)
身長	190cm
体重	98kg
出身	ダルズタウン

ガルーダ

GALUDA

◎独り、西部の町に生きる気高きインディアン。ごつい容姿とは裏腹に優しい心と高い知性を持つ。生まれ故郷の村が奇妙な流行病に襲われ、族長の娘も病床に伏してしまう。命を救うためには、どんな願いも叶えることができるという「パワーストーン」を手に入れるしかない。村に伝染病を流行らせた「片腕の男」への復讐と、パワーストーン探索のため世界を旅する。ひとたび怒りに燃えると、押し隠した怪力を生かした必殺のプロレス殺法で敵を投げ倒す。





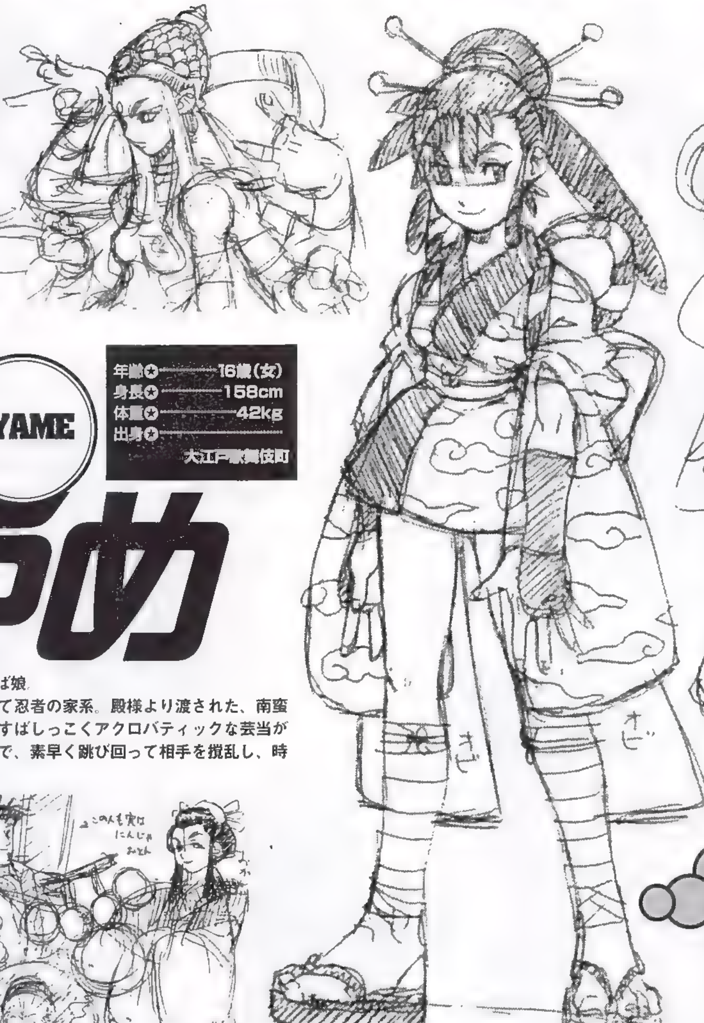


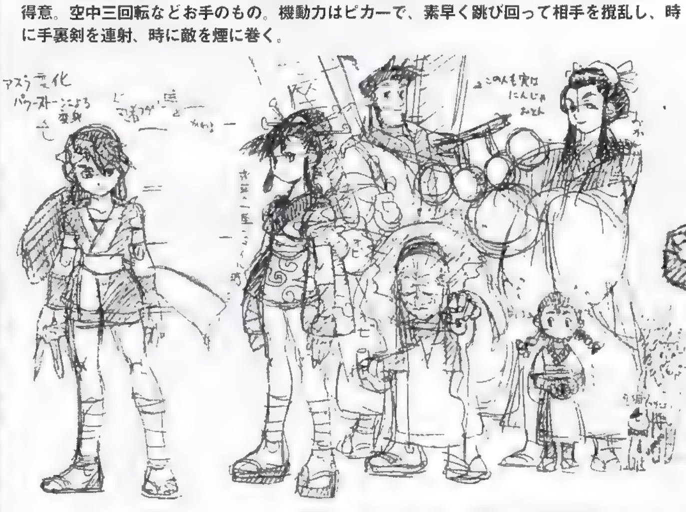
年齢	16歳(女)
身長	158cm
体重	42kg
出身	大江戸歌舞伎町

AYAME あやめ

◎旅芸人一座の看板娘。明るく元気ハツラツおてんば娘。

普段は旅芸人一座の花形スターだが、実は一家揃って忍者の家系。殿様より渡された、南蛮渡来の絵地図に書かれた「力石」を探す旅に出る。すばしっこくアクロバティックな芸当が得意。空中三回転などお手のもの。機動力はピカ一で、素早く跳び回って相手を撹乱し、時に手裏剣を連射、時に敵を煙に巻く。

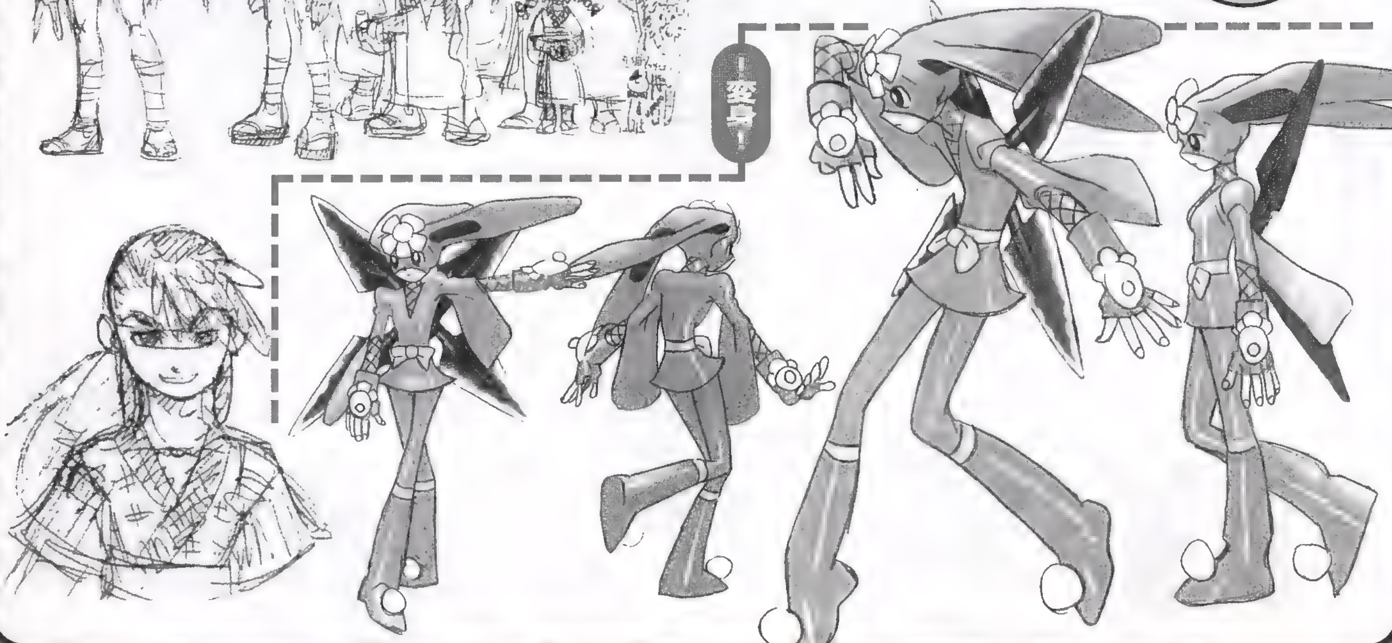




開発より

●女の子はかわいい娘とセクシー姉ちゃんで、というのが定番ですが、かわいい娘は日本人がいいということであやめが作られました。最初ワンタンの妹という役どころだったのですが、「普段は旅芸人だけど実は忍者一家」という設定があまりにも面白かったので、そちらに変更しました。デザイン中のキャラでは変身後に阿修羅像のように腕を6本にするという話がありましたが、無理ということであきらめました。

変身



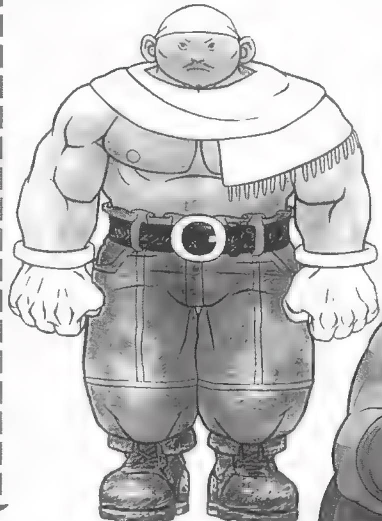
パワーストーン設定資料集

ガンロック GUNROCK



◎鉱山で働く、気のいい親父。炭坑仲間から聞いた伝説のお宝「パワーストーン」を求め、いろんな鉱山を渡り歩いているガリンペイロ。何事にも動じない肝っ玉と、何事も笑って許せるおおらかな心を持った豪快親父。のしのし歩き、力にまかせた豪快な技を出す。動きの鈍いパワーファイター。

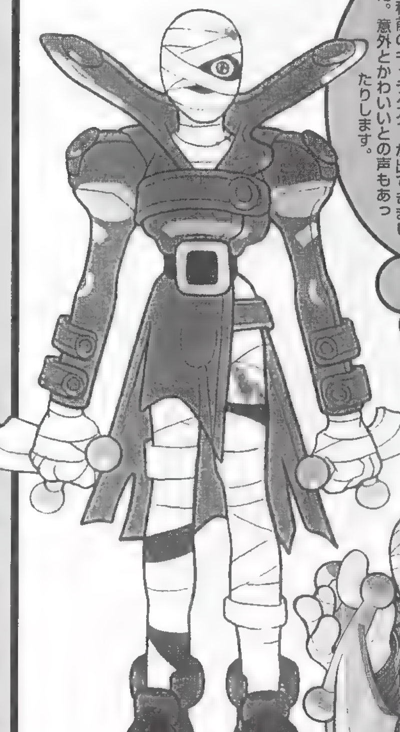
年齢☆……38歳(男)
身長☆……201cm
体重☆……111kg
出身☆…トーンボルタ鉱山(炭坑)



開発より

●とにかく誰が見ても怪力と分かるようなおっさんのキャラクターが欲しかったので、坑夫のような出で立ちにしてくださいとお願いしました。ツルハシとかハンマーとか持つと似合いそうでしょう？デザイナーのＡＫＩＭＡＮさんは「このキャラクターは社内にモデルがいるよ」と言ってましたが、実は僕の横の席の男らしい。

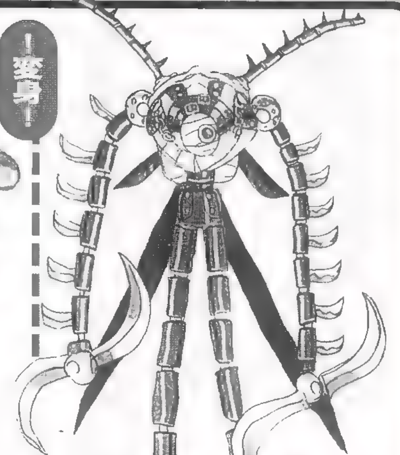




開発より

●奇妙な動きをする謎のキャラがいないと変なキャラ好きな人が納得しないなと、全身凶器のジャックを作ってもらいました。見るからに危なそうなキャラでというとナイフ丸出しのヤバさ全開・死にかけ3秒前のキャラクターが出てきました。意外とかわいいとの声もあったりします。





◎夜な夜な起こる残酷な殺人事件。その犯人こそ、このジャックである。光る物が好きなジャックは、きらきら光る宝石を求め、毎晩女性を襲っていた。ある時、今まで見たこともないような輝きをすると言われる「パワーストーン」の噂を聞き、これを集めに旅に出る。善悪の判断がなく、時には冷酷、時には純真で無邪気な奴。何でも刃物で切りつけるのが大好き。

年齢☆……?歳(?)
身長☆……190cm
体重☆……61kg
出身☆……マンチェスの街

ジャック Jack



ROUGE

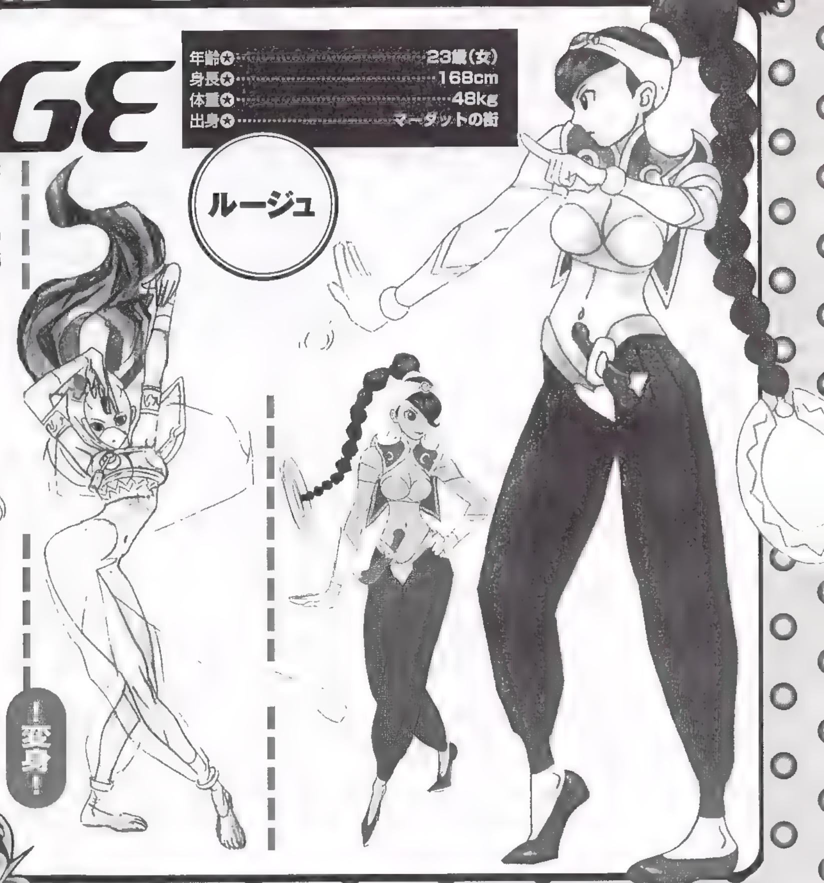
年齢	23歳(女)
身長	168cm
体重	48kg
出身	マータットの街

ルージュ

◎流浪の女占い師，炎を意のままに操る能力を持つ。水晶の輝きに誘われ、パワーストーンを探す旅に出る。色っぽさ、妖艶さを感じさせる大人の女 優雅な踊りと的中率200%の占いを武器に世界を渡り歩く。踊るような動きで相手を困惑し、手足のごとく操る炎の舞で敵の身も心も焦がす。

開発より

●セクシーは腰だ、と腰がしなやかなイメージのあるアラビア人風にしてもらいました。子供の頃見た「アラビアンナイト」のアニメなどのイメージがあったのかも。ストEXのプルムに似ているという説もありますが、よく見ると全然似てません。共通点はアラブという設定くらいでは。出身地が中近東なのは珍しいから似ているように感じるのかな？





年齢	21歳(男)
身長	180cm
体重	72kg
出身	ロンドの街

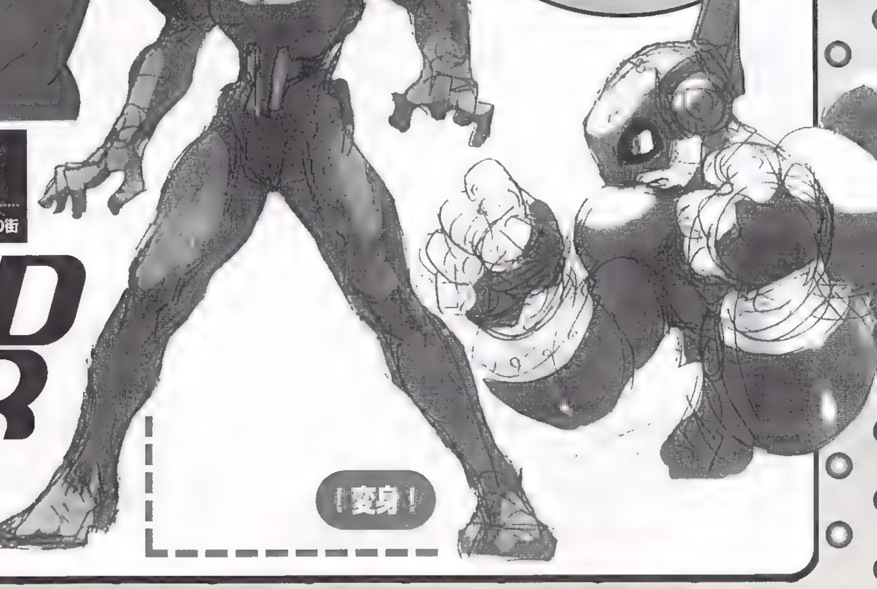
EDWARD FOKKER

エドワード フォッカー

◎英国ロンドの名門フォッカー家の御曹司。昔から家に伝わる古の書物に書かれた秘宝「パワーストーン」を求め、愛機ホッケンハイム号を駆って世界を飛び回る，性格は紳士的かつ正義感強し，世間で流行りだしたボクシングを武器に、シャープな動きとダイナマイトな爆発力で悪を一掃する。

開発より

●古き良き時代の少年漫画の主人公みたいにしてください、とお願いしました。赤はストレートに正義の色という感じでヒーローが一番似合う色だと思います(ストIIのキャラでも、僕は赤いケン以外使いません)。アメリカではなくイギリス出身なのは「冒険活劇物」に合いそうなイメージだからです。



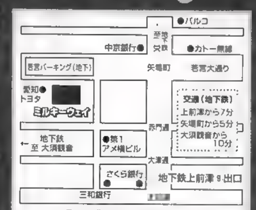


ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373

〒460-0011
名古屋市中区
大須3-5-13ハセビル2F

営業 10:00AM~8:00PM
毎週水曜定休です(祝祭日は営業)。



来店歓迎っ!

年末年始のお知らせ

- 12/30(水) 臨時営業(10:00~17:00まで)
- 12/31(木) 営業(10:00~17:00まで)
- 1/1(金) お休み
- 1/2(土) 営業(10:00~17:00まで)
- 1/3(日) 営業(いつも通り)

店頭&通販ともによろしく♪

新作予約OKです。

CAPCOM

ジョジョの奇妙な冒険(新品)	予約受付中
ストⅢ3rdインパクト	予約受付中
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
スターグラディエイター2	TEL
私立ジャスティス学園	TEL
ストZERO3(ソフト)	TEL
マーブル vs カプコン(ソフト)	TEL
CPSⅡマザー	TEL
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	5,000
スーパーストⅡX(ソフト)	3,000
ストZERO2(ソフト)	2,000
ストZERO2α(ソフト)	12,000
ポケットファイター(ソフト)	18,000
X-MEN(ソフト)	3,000
X-MEN vs ストリートF(ソフト)	12,000
パワードギア(ソフト)	16,000
バトルサーキット(ソフト)	16,000
エイリアンVSプレデター(ソフト)	35,000
ストⅢ2nd	33,000
ストリートファイターⅢ	18,000
1943	10,000
エリア88	18,000
キングオブドラゴンズ	17,000
ストEX	20,000
チキチキボーイズ	20,000
ニモ	22,000
パニッシャー	28,000
ファイナルファイト	18,000
ロストワールド(自作P付)	65,000
天地を喰らうⅡ	17,000
闘神伝2	12,000
魔界村	18,000
マッスルボマー	10,000
ウィロー	35,000
トップシークレット	18,000
キャプテンコマンドー	18,000
ストⅡ	6,000
ストⅡ'ターボ	7,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
虎への道	8,000
戦場の狼Ⅱ	18,000
マジックソード	20,000
ラストデュエル	10,000
クイズ殿様の野望2	3,000
ストライダー飛竜	17,000
ひげ丸	12,000

NAMCO

ソウルキャリバー	TEL
エアガイツ	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
ソウルエッジver.Ⅱ	TEL
アサルトプラス(自作P付)	24,000
ローリングサンダー2	14,000
マーベルランド	25,000
ギャラガ88	28,000
源平討魔伝	25,000
スティールガンナー2(自作P付)	22,000
ドラゴンバスター	17,000
ドルアーガの塔	38,000
モトス	24,000
ダンシングアイ	28,000
スーパーパックマン	17,000
エメラルディア	3,000
プライムゴールEX	6,000
バラデューク	12,000
コズモギャングザパズル	2,000

KONAMI

グラディウス4(新品)	TEL
ファイティング武術2nd	TEL
バトルトライスト	TEL
サラマンダ2(GX付)	6,000
ツインビーヤッホー(GX付)	6,000
極上パロディウス(GX付)	10,000
グラディウスⅡ	18,000
グラディウスⅢ	35,000
コナミのピンポン(純P付)	10,000
バイオレントストーム	25,000
メタモルフィックフォース	28,000
サーカスチャーリー	12,000
新入社員とおるくん	12,000
少林寺への道	12,000
マンハッタン24分署	8,000
ジ・エンド	25,000
タイムパイロット84	10,000
アステリスク	18,000
クライムファイターズ2	12,000

SEGA

VF3tb(電源・H付)	TEL
VF3(電源・H付)	TEL
VF2.1(電源・H付)	TEL
ラストブロンクス(H付)	TEL
ファイティングバイパーズ(H付)	TEL
ペンゴ	20,000
ジャンプバグ	TEL
ダイナマイトダックス	25,000
ゴールデンアックスⅡ	38,000
シャドーダンサー	10,000
フリッキー	35,000
アラビアンファイト	20,000
チョップリフター	10,000
フラワー	12,000
イースワット	8,000
ぷよぷよ	3,000
忍者プリンセス(H付)	28,000
登龍門	3,000
テトリス	2,000

TAITO

レイクライシス(新品)	TEL
サイキックフォース2012	TEL
ランドメーカー(ソフト)	TEL
ちゃっくんぽっぷ(ソフト)	TEL
パズルボブル4 (ソフト)	TEL
F3マザーボード	TEL
ダライアス外伝(ソフト)	5,000
バブルシンフォニー(ソフト)	3,000
メタルブラック(F2付)	18,000
マージャンクエスト(F2付)	10,000
GダライアスVer.2	20,000
ジャンプコースター(H付)	25,000
レイストーム	17,000
まじかるで~と・ドキドキ告白大作戦	12,000
まじかるで~と・卒業告白大作戦	12,000
ファイターズインパクトA	15,000
ダライアス	TEL
チェイスH.Q.	TEL
ザ・ピット	12,000

DECO

B・ウイング(H付)	35,000
アストロファイター(白黒版)H付	38,000
ウルフファング	14,000
コブラコマンド	6,000
ファイティングファンタジー	15,000
タンブルポップ	8,000
アクトフェンサー	8,000
飛翔鮫	7,000
ヘビーユニット	5,000
エンフォース(H付)	12,000

IREM

IPMインベーダー	35,000
R-タイプ	15,000
R-タイプⅡ	15,000
R-タイプ・LEO	15,000
X・マルチプライ	15,000
パーフェクトソルジャー	18,000
ロードランナー4・帝国からの脱出	20,000
海底大戦争	23,000
スペランカー	22,000
大工の源さん	6,000

MVS

月華の剣士2	TEL
KOF98	TEL
メタルスラッグ2	TEL

在庫はたくさんあります。イン取の揃いによって価格がちがいますので詳細はDMで確認して下さい。この年末年始、MVSソフトを充実させたい方にはおススメです!!

麻雀・花札

対戦ホットギミック快楽天(ケーブル付)	TEL
対戦ホットギミック(ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	TEL
ファイナルロマンス2(ケーブル付)	TEL
ハイパーリアクション2(サブコネ付)	TEL
流星雀士キララスター(サブコネ付)	22,000
ジャンジャンパラダイス1&2セット	18,000
スーパーリアル麻雀P5	
ファイナルロマンス	2,000
コミック劇場2エンジェルズ	2,000
レモンエンジェル	10,000
お雀子クラブ	2,000
お雀子ハイスクール	3,000
麻雀カフェタイム(BET)	7,000
麻雀七次元の妖精たち	2,000
麻雀放浪記<青春編>	2,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ	3,000
華胡蝶	5,000
華の舞	3,000
七対子(チートイツ)	2,000

そのた

ジャレコメガシステム32のセット ・マザーボード&ソフト5本	22,000
シティコネクション	35,000
SDガンダム・ネオバトリング	5,000
隠忍	20,000
ガズラー	10,000
サンダードラゴン	9,000
スーパーピンボールアクション	7,000
でろ~んでろでろ(マザー付)	10,000
ギャングウォーズ	7,000
ハル21	14,000
クレイジークライマー2	28,000
マグマックス	8,000
コンバットライブス	3,000
ダブルドラゴン	8,000
エスプレイド	TEL
ポラックス	7,000
疾風魔法大作戦	10,000
サボテンボンバーズ	7,000
スペースボンバーVer.B	TEL
そこぬけ対戦ゲーム	3,000
ゼロチーム	28,000
セイブSPIシステムセット ・マザー&サブ4本	58,000
V・V(ヴィファイブ)	10,000
達人王	13,000
ホラーストーリー	7,000
ムスタング	12,000
マリオブラザーズ	20,000
弾銃フィーバロン	TEL
ザ・ディープ	18,000
Mr.DO!	12,000
スーパー上海	7,000
まじかるエラーを探せ	3,000
スカイスマッシャー	6,000
ラストバンク(PCBのみ)	3,000
スマッシュTV	8,000
ススメ!マイルスマイル	5,000
プレイガール	5,000
ブランディア	15,000
カンガルー	18,000

買取強化中の一例!!

スピーク&レスキュー
ロードランナー
チャタンヤラクーシャンク
ウイニングラン
大怪獣の逆襲
怒首領蜂
スナップジャック
セクションZ
フェイスオフ
ウォーザード
→などなど。この他にも数多くの基板を年中買取りしてます!もう是非!!!

委託販売分

→タイトルのみ一覧。詳細はDM&TELにて相談して下さい。お気軽にどうぞ。

バトルシティー
フリスキートム(H付)
ミサイルコマンド(H付)
ルパン三世(H付)
女三四郎(H付)
バルーンボンバー
ルナレスキュー
スペースウォー
ギャラクシーウォーズ
与作(カラスを撃つタイプ)
コズミックモンスター
インベンションアーミー
オズマウォーズ(音声ボードなし)
→他多数。また販売希望も受付てます。

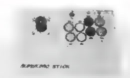
以上、最近のDMからの一部PICK UPでした!!

C・BOXも充実!!

ケーブル等もそろっています。



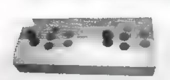
AV5000 ¥26,000



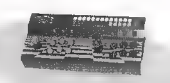
Σ8000TB ¥15,800



ベガJR. ¥29,800



コンボAV ¥28,000



パナツインロング ¥38,000



ボードマスター ¥48,000

※キョーワ製モニターも扱っています。お問いあわせ下さい。

ミルキーカードで得しちゃおう!会員募集中!!詳しくはお気軽にTEL下さい♪

カードOK Orico NICOS AMERICAN EXPRESS million card DC Diners Club International 他.

一年中ビシバシやってます。交渉大カンゲイ!

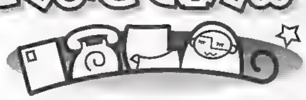
高額買取

まずはTEL FAX下さい。おまちしています

新作 どんなタイトルも予約OK。気になるタイトルについてはお気軽にお問いあわせ下さい。

DM(在庫リスト)をとりよせてネッ!!

と、いうのは本当のキモチ。
やっぱりお届けしたいのはリアルタイムで新鮮なリストですから!!月に一度の(+臨時号)のDMはそのためのサービスです。是非ご利用下さい。



ハガキ・電話・FAX・店頭などでお申し込み下さい。お客様の
〒と住所・TEL(FAX)・なまえ(よみがな)
をおしえてください♪

一度のお申し込みで
6ヶ月もとどいちゃうぞ!!

DMならではの企画販売もチェック²!!

お支払いは: 便利なヤマトコレクトサービス(宅急便の代引)・現金書留・カードなどがご利用いただけます。**価格は:** たえず変動しています。必ずご確認下さい。

電脳系 よろずSHOP 通販専門

よろずアイテム その1

PCB 年末年始特価SALE! 全品表示価格より10%OFF（12/25～1/7まで）

年始は２日から営業。12月30日～1月3日はPM6時まで営業（1日は休業）

※インスト・取説はコピーの場合があります。気になる方はお問い合わせください。　1K=1,000円

SNK	
MV-2（ソフト2本付）	22K
MV-4（ソフト4本付）	21K
ASO	15K
航空騎兵物語	6K
ストリートスマート	3K
原子島	10K
ジョイフルロード（H付）	25K
ネクストスペース	6K
MVSロム	
ソニックウイングス3	10K
わくわく7	6K
トップハンター	4K
メタルスラッグ	12K
マネーアイドルエクスチェンジャー	5K
ワールドヒーローズパーフェクト	2K
天外魔境真伝	3K
オーバートップ	7K
マジカルドロップ3	8K
マジカルドロップ2	6K
スラッシュラリー	4K
その他在庫あります。お問い合わせ下さい。	
アイレム	
R-TYPE	10K
R-TYPE II	10K
R-TYPE LEO	12K
フック	13K
ドラゴンブリード	8K
ギャロップ	5K
ボンバーマン	4K
ボンバーマンワールド	18K
エアデュエル	8K
トンマ	12K
大工の源さん	4K
ジッピーレース	3K
迷宮島	5K
やんちゃ丸	7K
スパルタンX	8K
ムーンパトロール	6K
ムーンパトロール©	6K
パーフェクトソルジャーズ	12K
サンダーブラスター	10K
ガンフォース	8K
イメージファイト	9K
カプコン	
マッドギア	5K
1943	10K
ロストワールド（海外PCBのみ）	8K
ニモ	13K
ストリートファイターIII	TEL
ストリートファイター・ザ・ムービー	27K
バース	10K
ウオーザード	TEL
USネイビー	10K
ファイナルファイト	17K
ワンダー3	8K
ソンソン	12K

ガンスモーク	18K
必殺無頼拳	12K
セクションZ	12K
エグゼドエグゼス	25K
F1ドリーム	3K
戦場の狼	8K
戦場の狼2	9K
サイドアーム	10K
虎への道	10K
魔界村	15K
エリア88（海外）	10K
キャディラックス	24K
CPS II	
マザーボード	特価
ヴァンパイアセイヴァー（サブ）	2K
ヴァンパイアセイヴァーII（サブ）	3K
ヴァンパイアハンター（サブ）	2K
ストゼロ2（サブ）	2K
ストゼロ2海外（サブ）	6K
サイバーボッツ（サブ）	5K
マーヴルスーパーヒーローズ（サブ）	4K
スーパーストII X（サブ）	3K
エイリアンVSプレデター（サブ）	32K
X-MEN（サブ）	3K
虹色町の奇跡（サブ）	4K
コナミ	
ローラーゲームス	4K
トライゴン	10K
ガイアポリス	17K
セクシーパロディウス	16K
極上パロディウス	12K
パロディウスだ!	3K
とべ！ポリスターズ	8K
ゼクセクス	24K
グラディウスII	14K
ヘクシオン	1.5K
TMNT	3K
ハイパーオリンピック	6K
ハイパーオリンピック84	7K
ハイパースポーツスペシャル	7K
サンダークロス	20K
すすめ対戦ぱずる玉	1K
出たなツインビー	3K
対戦とっかえだま	3K
ロードファイター	8K
イーアルカンフー	10K
新入社員とおるくん	10K
クォース	1.5K
インベンスタジアム	3K
サプライズアタック	6K
ファイナライザー	6K
ジャイラス（純正）	15K
ハードパンチャー	7K
タイムパイロット（純正）	12K
バイオレントストーム	28K
少林寺への道	8K
サーカスチャーリー	10K

リングの王者	3K
M.I.A	23K
A-JAX	18K
サラマンダ	15K
サラマンダ2	5K
バッキーオヘア	18K
X-MEN（2P）	18K
コントラ	7K
グリーンベレー	8K
GIジョー	28K
アステリスク	20K
コナミのピンポン	4K
特殊部隊ジャッカル	9K
サンダークロス2	18K
バトルトライスト	30K
ときめき対戦ぱずる玉	5K
大好キッス	6K
ツインビーヤッホー	5K
ゴルフィングレイツ（レバー付）	3K
ジャレコ	
エクセリオン	4K
ファンタズム	7K
グラティア（テトリスプラスサブ付）	12K
天聖竜	8K
EDF	6K
ロッドランド	18K
わいわいジョッキーゲートイン	6K
セガ	
テトリス	2K
琉球	1.5K
ぷよぷよ	1K
ぷよぷよ通	2K
アッポー	14K
ボトボト	1K
コラムス	1K
コラムスII	1K
スタックコラムス	1K
カルテット	15K
カルテット2	15K
ゴールデンアックス	6K
MVP	3K
DDクルー	1K
パーフェクトビリヤード	3K
ペンゴ©	6K
サンダーフォースAC	5K
フラワー	13K
ロボレス2001	16K
パッシングショット	15K
フューチャースパイ	16K
オーライル	8K
パンクバニック	8K
レッスルウォー	8K
バーニングライバル	3K
ワンダーボーイ	9K
コットン	15K
忍	9K
スクランブルスピリッツ	10K

エアロシティ（セガ）（程度良）	38K
送料はお問合わせください	
ST-Vカセット	
ダイナマイト刑事	2K
デカストリート	1K
ウィンターヒート	1K
花組対戦コラムス	3K
全日本プロレス	1K
グルーヴ オン ファイト	3K
パーフェクトビリヤード	3K
ガーディアンフォース	7K
モデル2、モデル3	
デッドオアアライブ（B）	48K
ファイティングバイパース	48K
ラストブロンクス	55K
ヴァーチャロン	48K
ファイティングバイパース2	128K
ダイナマイトベースボール（P付）	38K
タイトー	
Gダライアス（ver.1）	14K
レイストーム	15K
地獄めぐり	6K
中華大仙	3K
ヘビーユニット	3K
ルナーク	8K
パラメデス	1.5K
ガンフロンティア	23K
ガンフロンティア（海外）	20K
ヴォルフィールド	5K
ハレーズコメット（H付）	13K
グレートソードマン	13K
クイズクエスト（FII込）	3K
クイズ地球防衛軍（FII込）	2K
ニンジャキッズ（FII込）	5K
影の伝説	10K
ダイナマイトリーグ	1.5K
ピット&ラン	4K
エレベーターアクション	10K
ダークミスト	10K
カダッシュ	8K
サイレントドラゴン	10K
奇々怪界	10K
バブルボブル©	8K
フェニックス	8K
ワードナーの森	9K
ティンスター（P無）	7K
フロントライン（P無）	7K
陸海空	8K
リターンオブインベーダー	8K
リングファイター	7K
まじかるデート	6K
F-IIIサブ	
マザーボード（カセット11本付）	48K
ポップンポップ	6K
ダライアス外伝	3K
データイースト	
ダーウィン4078	12K

ファイティングファンタジー	10K
臥竜烈伝	15K
デスブレイド	6K
ウルフファング	7K
キャプテンアメリカ	10K
ヘビースマッシュ	13K
スチャラカ空中戦	13K
イエローキャブ	12K
サボテンボンバーズ	7K
ミステリアスストーンズ	12K
バルダーダッシュ	7K
対戦空手道（海外）	4K
ジェネシス	10K
ナムコ	
ゼビウス	3K
ゼビウス 3D/G	10K
マイエンジェル	1K
マイエンジェル2	2K
マイエンジェル3	20K
パックマン（C）	4K
ギャラガ	3K
クラックス	1.5K
ニューマンアスレチック	6K
F/A	12K
アサルト（純バ付）	27K
ディグダグ	3K
モトス	18K
システムFII生ボード	4K
球界道中記	6K
ランバート	7K
スーパーパックマン	15K
マッピー	8K
ドルアーガの塔	22K
スタースイープ	5K
鉄拳II VerB	28K
マッハブレイカーズ	20K
バーニングフォース	19K
ワンダーモモ	27K
ダンシングアイ	20K
ニューラリーX	10K
アウトフォクシーズ	14K
アサルト（純バ付）	28K
コズモギャング・ザ・ビデオ	7K
ビデオシステム	
スーパーバレーボール	1K
ソニックウィングス	7K
ラビオレプス	16K
パイプドリーム	5K
ターボフォース	14K
スーパーフォーミュラ	1K
ハットリス	2K
スペースボンバー（verB）	28K
ライジング	
バトライダー（異VerROM付）	20K
疾風魔法大作戦	10K
バトルガレッガ	15K
魔法大作戦	20K

テクノスジャパン	
西遊降魔録	4K
WWFレッスルフェスト	1.5K
エキサイティングアワー	3K
熱血硬派くにおくん	9K
出世大相撲	8K
コンバットライブス	1.5K
ダブルドラゴン	7K
熱血高校ドッヂボール部	2K
ブロックアウト	2K
シャドーフォース	13K
テクモ	
脳力向上委員会	1K
でろーんでろでろ	5K
エイトフォース	15K
ピンボールアクション	4K
ジェミニウィング	10K
ガズラー	10K
タンクバスターズ	6K
ギャロップレーサー	8K
東亜プラン	
テキパキ	5K
鮫!鮫!鮫!（1PverROM付）	20K
達人	6K
達人王	12K
飛翔鮫	7K
大旋風	4K
ヴィマナ	8K
ヘルファイヤー	6K
バツグン（SP ROM付）	18K
Vファイブ	8K
カネコ	
富士山バスター	7K
閃激ストライカー（サブ1本サービス）	12K
サイバーン（サブ1本サービス）	16K
その他	
もうじゃ	1.5K
バルキューブ	2K
ロジックプロ	4K
ロジックプロII	2K
ウルトラマン	1.5K
運珠貴族	3K
テラフォース	7K
サンダー&ライトニング	2K
妖魔忍法帳	8K
ライデンファイターズJET	TEL
ライデンファイターズ2	50K
ライデンファイターズ（ロム）	5K
上海	7K
上海2	20K
上海3	22K
テラクレスタ（PSG）	7K
ウルトラ警備隊	25K
ハチャメチャファイター	12K
サンダードラゴン	8K
セーラームーン	25K
MrDo!©	7K

マクロス2	12K
ガンバード	12K
アクロバットミッション	4K
ギガンテス	14K
ドリフトアウト	4K
霊界導士	10K
イスパイアル	6K
ザ・高校野球（アルファ電子）	3K
マーカム	10K
バトルクロード	10K
ブレイゾン	2K
スーパークロスII	5K
ドンキーコングJr©	7K
ドンキーコング3（純正）	14K
ポパイ（純正）	17K
マリオブラザーズ（純正）	15K
JuJu伝説	8K
ステッガー1	22K
ぷろっけん	3K
そこぬけ対戦ゲーム	4K
レディバグ（純正）	8K
将棋	5K
五月陣戦	3K
スーパーパン	5K
忍者くん阿修羅章©	15K
クラッシュローラー©	10K
バーチャボーリング（P付）	6K
ジャンプバグ	22K
スカッシュ	3K
ノバ2001	20K
クイズ18禁	4K
麻雀・花札	
リアル麻雀P2	2K
リアル麻雀P3	4K
リアル麻雀P5	3K
セーラーウォーズ	3K
華祈願	1.5K
流派	1K
華仁義	10K
娘牌	8K
雀々パラダイス	12K
スーパー華パラダイス	2K
恋々しましょ	8K
プリティセーラー2	10K
スケバン雀士竜子（H付）	17K
ファイナルロマンス4（C付）	TEL
麻雀同級生	4K
ポン 珍 カン	1K
麻雀学園	1K
スーパーマル禁版	8K
麻雀吉本劇場	2K
華弥生	2K
スーチーパイSP	3K

その他、在庫ございます。お問い合わせください。

PCB超積極の買い取り
PCBレスキュー部門修理受付中

価格は常に変動するためお電話にてお問い合わせください。EメールでもOK。
最新の買い取り価格表はFAXにてお送りします。御連絡ください。

修理費3,500円（税別）より TEL.03-5248-3142（修理専用）

よろずアイテム その2

コントロールBOX、モニター パーツ各種販売中！

オペレーターの方へおすすめ! フレンズジャパン特製 2in1 PCBセレクター



とても使いやすい親切設計!

◎1Pスタート、2Pスタートボタンでゲームをセレクト。
◎ハーネスでつなぐだけ!!ハンダ付け一切不要。
◎セレクター基板上に各PCB用のテストSW、サービスSW付き。付け足し配線不要!!
しかも独立しているので各PCBの難易度設定が自由に出来ます。
◎ビデオGND独立仕様のため画面がとてもキレイに映ります。

付属品内容
○PCBセレクター基板
○（A）PCB用JAMMハーネス
○（B）PCB用JAMMハーネス
○取扱説明書

¥19,800（税別）

コントロールBOX各種取扱中!!
価格はTELにて!

◎格闘ゲームから麻雀まで…**パナツイン**
◎麻雀はやらないヨ！という方は ……**パナカスタム**
◎１人用でOK、省スペース型 **シグマAV5000&8000ターボ**
◎格闘ゲームメインの方へ… **ベガJr**
◎業界一のコストパフォーマンス …………………… **コンボAV**

※ただ今コントロールBOXをお買い上げの方へおまけPCBをサービス中です。
※コントロールBOXの下取もOKです。買取価格はお電話にてどうぞ。

キョーワ製オリジナルモニター

RGB21ピン入力
15kHz←→24kHz
OK! プレステ・サターンにも接続可能



もちろん縦置きもできます!

※モニターをお買い上げの方におまけ基板1枚サービス!

20インチ¥58,000（税別）

新製品　29インチ価格はTELにて

よろずアイテム その3

サターン
プレステ
ゲームボーイ
N64

プロアクションリプレイ 好評販売中

◎プロアクションリプレイを使うことで、パラメーターの最大、無敵新必殺技等、様々な設定をコントロールする事ができます。

ゲーマーを震撼させる衝撃の新機能満載です!!

プレステ用、サターン用、N64用、ゲームボーイ用、各種あります。秘技用CD、別冊コード集も取り扱っております。

全て大特価にて販売中!!価格はTELにて。

君はノマドを知っているか?!



アメリカではすでにデッドストック。急げ!!

ゲームギアよりもキレイな画面。
単3×6本使用。
AVケーブル・ACアダプタはメガドライブ2の物が使えます。
アダプタを使えばメガドラソフトが走ります!

年末年始特価¥19,800（税別）
ACアダプタ別売¥1,580（税別）

ジェネシスソフト続々入荷!! 価格は全て税別です

年末年始につき大特価にて販売中（1/14まで）

★ヴァーチャファイター2（稀少品）	¥8,980
★スラムマスターズ（マッスルボマーの移植 日本未発売）	¥3,480
★タイムキラーズ（過激な格闘ゲーム、手足が…）	¥3,480
★グラインドストーマー（VVの海外版、良作）	¥2,980
★ミスパックマン（アメリカで大ヒット）	¥3,480
★コミックスゾーン（値下げしました）	¥3,480
★バニッシャー（アーケードの移植、日本未発売）	¥4,980
★パックマンII（海外オリジナル、日本未発売）	¥4,480
★ペーパーボーイII（日本未発売）	¥3,480
★シャクーフー（中古ですが再入荷!!）	¥2,980
★ダブルドラゴン3 中古（アーケードの移植 日本未発売）	¥1,980
★ダブルドラゴン5 中古（オリジナル対戦格闘）	¥1,980

総合 GAMESHOP 三国志

営業時間
12月30、31日 / AM11:00～PM6:00
1月1日 / 休み
1月2、3日 / AM11:00～PM6:00
1月4日～ / 平常営業

〒173-0013 東京都板橋区氷川町1-16 氷川ビル3F ☎03-5248-3140 FAX03-5248-3225
PCBレスキューホットライン（技術開発部） ☎03-5248-3142
ホームページアドレス http://www.st.rim.or.jp/~echoll Eメールアドレス mailbox@echoll.co.jp

N64 IS COOL! 今月のイカス1本
新作 **MORTAL KOMBAT4**
国内でカルトな人気を誇るモータルコンバット最新作!
年末年始特価
¥9,800（税別）
注）64で海外のソフトを使うにはアダプタが必要です。
海外ソフト用アダプタ¥2,800（税別）

コレクターズアイテム!!
セガサターン用ソフト（日本版です）
アイアンフック
（サミー1996年）
パチスロゲーム。一般販売されなかった貴重なソフトです。
少数入荷! 新品 **¥1,980**（税別）
※詳細はホームページにてご覧になれます。

買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

交換システムの説明

商品1万円の買い取りの場合
○現金なら1万円振り込みます。
○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。 **1割お得です**

商品	価格
ア行	
アウトゾーン	¥3,000
アンダーカバーコップス	¥8,000
アラビアンファイト(4P)	¥6,000
アラビアンマジック	¥5,000
アステリクス	¥6,000
アクウギャレット	¥6,000
19XX	¥18,000
ウルトラ闘魂伝説	¥2,000
ウルトラマン倶楽部	¥2,000
ウルトラ警備隊	¥7,000
ウイニングスパイク	¥9,000
X-MEN VS SF	¥16,000
エイリアンズ	¥3,000
エイリアンVSプレデター	¥20,000
エスケープキッズ	¥5,000
エアガイツ	¥45,000
SDガンダムレインボー大陸戦記	¥3,000
カ行	
格闘野球リーグマン	¥12,000
ガーディアンズ	¥7,000
海底大戦争	¥12,000
ガンバード	¥3,000
ガンフォース	¥2,000
キャプテンコマンドー	¥3,000
ギャロップレーサー	¥3,000
ギャロップレーサーII	¥13,000
ギャルズパニック	¥2,000
ギャルズパニックII	¥3,000
ギャルズパニックIII	¥7,000
クライムファイターII	¥3,000
クライムシティー	¥3,000
グリッドシーカー	¥3,000
ゴールデンアックス	¥2,000
ゴールデンアックスII(4P)	¥16,000
豪血寺一族II	¥6,000
豪血寺一族III	¥11,000
サ行	
サイキックフォース	¥3,000
サイレントドラゴン	¥3,000
サッカースーパースター(W/Cツキ)	¥10,000
サンセットライダーズ	¥7,000
サンダードラゴンII	¥6,000
サンダーゾーン	¥2,000
サンダーフォックス	¥3,000
ジオストーム	¥6,000
ジョー&マックリターンズ	¥7,000
シンプソンズ	¥4,000
ジャッキーチェン	¥12,000
ジャスティス学園	¥38,000
G.I.ジョー	¥6,000
上海	¥1,000
上海II	¥13,000
上海III	¥8,000
スーパー上海	¥1,000
JJスコーカーズ	¥6,000
スターグラディエーターII	¥70,000
ストリートファイターII'T	¥2,000
ストZERO2α	¥11,000
ストリートファイターEX	¥11,000
ストリートファイターEXプラス	¥17,000
ストリートファイターEX2	¥55,000
ストリートファイターZERO3	¥60,000
スーパーパズルファイターIIX	¥11,000
スーパーマン	¥2,000
スパイダーマン	¥4,000
ストライカー1945	¥9,000
ストライカー1945II	¥40,000
ストームブレード	¥10,000
スノーブラザーズII	¥8,000
スノーブラザーズ	¥3,000
スラムダンクII(W/C付)	¥8,000
セイブカップサッカー	¥2,000
セクシーパロディウス	¥12,000
セーラームーン	¥8,000
戦国エース	¥3,000
戦国ブレード	¥3,000
戦球	¥30,000
ソルディバイド	¥8,000
ソニックウイングス	¥1,000
ソニックウイングLMT	¥4,000
タ行	
ダイナマイト刑事2(A)	¥95,000
ダイナマイト刑事2(B)	¥105,000
ダイエットGOGO	¥3,000
大王	¥4,000
堕落天使	¥14,000
タンクフォース	¥16,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII	¥20,000
ダンジョンズ&ドラゴンズII(ソフト)	¥10,000
タンブルポップ	¥2,000
ダンシングアイ	¥8,000
中国龍II	¥20,000
中国龍IIIスペシャル	¥30,000
ツインイーグルII	¥8,000
鉄拳2B	¥16,000
鉄拳3	¥58,000
テトリスプラスII	¥10,000
闘姫伝承	¥6,000
ドラグーンマイト(キック線)	¥11,000
ドラゴンボールZ(バンプレ)	¥5,000
ドラゴンボールZII	¥10,000
首領蜂	¥17,000
怒首領蜂	¥40,000
闘魂列伝III	¥45,000
ナ行	
ナイツオブザラウンド	¥3,000
ナイトスラッシャー	¥10,000
ナックルバッシュ	¥5,000
ナムコクラシックI	¥8,000
ナムコクラシックII	¥11,000
ハ行	
バイオレントストーム	¥10,000
バーチャファイター3	¥30,000
バツグン	¥3,000
ハットトリックヒーロー93	¥4,000
バイパーフェーズ1	¥30,000
バーサスネットサッカー(W/C付)	¥25,000
ハイパーオリンピックIN長野	¥6,000
パッキーオヘア	¥7,000
ヒーテッドバレル	¥6,000
フーピー	¥2,000
ファイナルスターフォース	¥3,000
ファイアーバレル	¥6,000
ファイターズインパクト	¥4,000
ファンキージェット	¥2,000
ファイナルロマンスR(H付)	¥20,000
フック	¥4,000
ヘブンズゲート	¥7,000
ポケットファイター	¥18,000
ポケットファイター(ソフト)	¥8,000
ボンバーマンワールド	¥8,000
ボンバーマン	¥1,000
ポケットギャルDX	¥6,000
マ行	
マクロス	¥3,000
マクロスプラス	¥11,000
マイルスマイル	¥3,000
マジンガーZ	¥3,000
ミスティックウォリアーズ	¥10,000
MSH VS カプコン	¥40,000
MSH VS カプコン(ソフト)	¥30,000
MSH VS SF	¥22,000
MSH VS SF(ソフト)	¥12,000
メジャータイトル2	¥8,000
メタモルフィックフォース	¥9,000
ラ行	
雷電	¥3,000
雷電II	¥11,000
雷電DX	¥13,000
雷電ファイター	¥35,000
雷電ファイターII	¥40,000
ライトブリンガー	¥8,000
リベログランデ	¥45,000
レジオネア	¥5,000
レイストーム	¥5,000
ローラーゲーム	¥2,000
ロックマン	¥3,000
ワ行	
ワールドスタジアム98	¥45,000
ワールドカップ'94	¥2,000
ワールドラリー	¥7,000
ワンダー3	¥4,000
ネオジオ	
将棋の達人	¥8,000
ティンクルスタースプライツ	¥5,000
ビッグトーナメントゴルフ	¥8,000
KOF97	¥4,000
ネオボンバーマン	¥3,000
キングオブファイター95	¥1,000
キングオブファイター96	¥500
パズルボブル	¥1,000
ソニックウイングスII	¥1,000
ダブルドラゴン	¥2,000
ネオジオハード(1スロ 大)	¥7,000
ネオジオハード(1スロ 中)	¥8,000
ネオジオハード(1スロ 小)	¥10,000
ネオジオハード(4スロ)	¥11,000

業務用基板等の販売表です。家庭用は扱っておりません。

販売表です

麻雀基板 大特価セール

・下記タイトル、2枚で¥4,000－（税抜）
（注:インスト無、マニュアルコピーです）

麻雀ファンタジックラブ、リアル麻雀P6、リアル麻雀P5 セーラーウォーズ、麻雀同級生、リアル麻雀P3

パナツイン・パナカスタム・コンポAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話がない場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えいたしかねます。ご了承下さい。

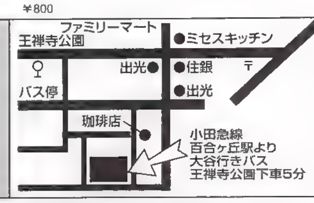
●法人ローン可能!!

商品	価格
カプコンPCB	
CPSIIマザー(ソフト付)	¥18,000
ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥1,000
ヴァンパイアハンター(SUB)	¥1,000
ヴァンパイアセーバー2(SUB)	¥3,000
ヴァンパイアハンター2(SUB)	¥3,000
サイバーボッツ(SUB)	¥2,000
サイドアーム	¥10,000
SFIII	¥15,000
SFIII 2ndIMPACT	¥30,000
戦場の狼	¥6,000
マーヴルスーパーヒーローズ(SUB)	¥4,000
ウォーザード	¥15,000
タイトーPCB	
ヴォルフィード	¥5,000
スーパーライダー	¥8,000
ピット&ラン(H付)	¥3,000
マジカルデート	¥4,000
マジカルデートEX	¥4,000
Gダライアス	¥10,000
インベーダーDX	¥3,000
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	¥4,000
きらめきスターロード(SUB)	¥4,000
パズルボブル4(SUB)	¥10,000
ナムコPCB	
ギャラガ	¥3,000
スタースイープ	¥3,000
ゼビウス3D／G	¥10,000
モトス	¥15,000
パック&パル	¥27,000
ワンダーモモ	¥25,000
プライムゴールEX	¥12,000
子育てクイズ2	¥2,000
子育てクイズ3	¥22,000
セガPCB	
テトリス	¥2,000
コットン	¥10,000
ガルディア(H付)	¥10,000
ダークエッジ(SUB・4PSUB無)	¥3,000
モンスターレア	¥7,000
全日本プロレス(カセット・新品)	¥2,000
ダイナマイト刑事(カセット)	¥2,000
花組対戦コラムス(カセット)	¥2,000
コットン2(カセット)	¥2,000
まるちゃんDEグー(カセット)	¥3,000
バーチャロン(SUB)	¥10,000
ラストブロンクス(SUB)	¥6,000
ソニックファイター(SUB)	¥6,000
ゼロガンナー(SUB)	¥12,000
ネオジオ	
月華の剣士	¥3,000
リアルバウト餓狼伝説II	¥3,000
ティンクルスタースプライツ	¥14,000
マジカルドロップ3	¥3,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	¥6,000
ブレイカーズ	¥10,000
ネオドリフトアウト	¥4,000
ダンクドリーム	¥5,000
コナミPCB	
システムGX(ソフト付)	¥6,000
ウエディングラプソディー	¥4,000
出たなツインビー	¥3,000
パロディウスだ	¥3,000
ハイパーオリンピック(H付)	¥5,000
スーパーバスケット(H付)	¥3,000
ツタンカーム	¥10,000
トライゴン	¥6,000
パワフルプロ野球96	¥2,000
対戦とっかえだま(SUB)	¥2,000
飛べポリスターズ	¥3,000
その他PCB	
疾風魔法大作戦	¥6,000
バトルガレッガ	¥14,000
ソニックウイングス	¥4,000
ガンネイル	¥15,000
ハチャメチャファイター	¥6,000
怒号層圏(P無)	¥10,000
怒(P無)H付	¥7,000
ファイティングサッカー	¥3,000
ぺんぎんくんウォーズ	¥10,000
レイダース5	¥40,000
タスクフォースハリアー	¥5,000
底抜け対戦ゲーム	¥3,000
雷神魔鬼	¥20,000
トップローラー(H付)	¥13,000
ファイヤートラップ	¥3,000
ザ・ディープ	¥5,000
ガンバード	¥10,000
Mr.DOユニコーン	¥8,000
達人王	¥10,000
クイズセーラームーン	¥13,000
オニ	¥8,000
SDガンダムネオバトル	¥5,000
マジカルドロップ	¥3,000
魚ボコ	¥14,000
オセロダービー	¥3,000
究極のオセロ	¥3,000
ドンデンラバー	¥3,000
ステッガー1	¥12,000
ロジックプロ	¥3,000
ロジックプロII	¥2,000
ロードランナーIII	¥20,000
ジェムクラッシュ	¥8,000
女流将棋教室	¥33,000
女流将棋教室(ソフト)	¥28,000
エスパイアル(H付)	¥8,000
サルカニハムゾー(SUB・パドル付)	¥7,000
麻雀PCB	
花牡丹(BET)	¥35,000
極S(カセット)	¥3,000
雀々パラダイス2	¥20,000
ヴァーチャル麻雀(カセット)	¥2,000
セーラーウォーズ(BET)	¥12,000
麻雀学園祭	¥13,000
スーパーリアル麻雀P7	¥28,000
スーパーリアル麻雀P7(ソフト)	¥23,000
データーPCB	
チャイナタウン	¥12,000
ヘビースマッシュ	¥10,000
奉仕品	
（1万円以上お買い上げの方に限ります）（インスト・マニュアル無商品多数!!）	
SF ZERO(SUB)	¥300
SF ZERO2(SUB)	¥300
ヴァンパイアセーバー(SUB)	¥400
ヴァンパイアハンター(SUB)	¥400
対戦ぱずるだま(SUB)	¥100
沙羅曼蛇2(SUB)	¥300
ツインビーヤッホー(SUB)	¥200
スズカ8アワーズ(ROM)	¥300
ギャラガ	¥800
コラムス97(カセット)	¥500
ぷよぷよSUN(カセット)	¥200
全日本プロレス(カセット)	¥300
コットンII(カセット)	¥300
まるちゃんデグー(カセット)	¥300
花組み対戦コラムス(カセット)	¥500
ダイナマイト刑事(カセット)	¥300
フラッシュポイント	¥1,000
アルカノイドリターンズ(SUB・レバー可)	¥300
ダライアス外伝(SUB)	¥500
エレベーターアクションリターンズ(SUB)	¥1,000
パズルボブル2X(SUB)	¥300
パズルボブル3(SUB)	¥1,000
バブルシンフォニー(SUB)	¥800
逆鱗弾(SUB)	¥500
カイザーナックル(SUB)	¥800
究極タイガーII(SUB)	¥800
アルカノイド(P無)	¥2,000
サルカニハムゾー(SUB・レバープレイ可)	¥300
モンスタースライダー(SUB)	¥100
戦球(SUB)	¥500
グラティア(SUB)	¥500
テトリスプラス(SUB)	¥800
ゲーム天国(SUB)	¥500
ドッチボール	¥800
ダウンヒル	¥800
ヴァーチャボーリング(P無)	¥100
クラッチヒッター	¥500
もうじゃ	¥500
パズル番長	¥500
ぷるるん	¥500
オーマイガー	¥500
ハットリス	¥1,000
卒業証書	¥500
ロジックプロII	¥1,000
プニッキーズ	¥2,000
クイズ宿題を忘れました	¥200
クイズF1 1,2フィニッシュ	¥300
クイズ赤丸急上昇	¥800
子育てクイズ2	¥500
早押し王座決定戦	¥200
クイズココロジー	¥500
クイズ世界はショーバイ	¥500
クイズTV合衆国	¥500
クイズ365	¥500
しんちゃんおらと遊ぼ	¥300
クイズKOF(カセット)	¥200
パワフルプロ野球'96	¥500
スーパーストII(SUB)	¥500

営業時間
10:00〜19:00
定休日
日曜・祝日

SUN CO., LTD.
(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



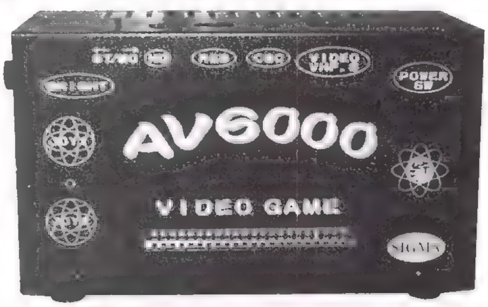
Σ8000に新機能

エネルギーを貯めるゲームに便利

ボタンを押すとエネルギーを貯めボタンを離すと連射する機能搭載

究極のコントロールBOX

超小型（縦125×横200×奥110）



型番AV6000　¥26,000

AV5000がさらに進化、性能が一段とUPしました

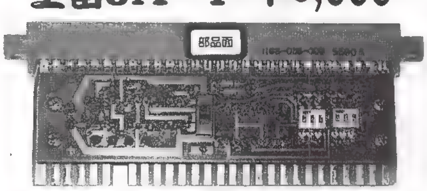
☆新開発のW.N.F回路の採用によりノイズの少ないくっきり、はっきり、鮮やかな映像が実現いたしました。
☆大電流の電源パック（5V/15A）の使用によりバーチャなどの大型筐体基板もOKです。
☆AV6000はゲーセン基板をテレビに映す装置です。
☆テレビのビデオとオーディオに接続するだけですから簡単です。
☆くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子に対応しています（別売のS端子コードが必要です）。

付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード&調整棒
注意:本体だけでは使用できません。別売のΣ8000が必要です。

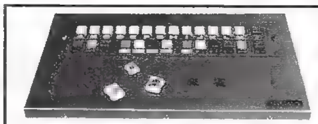
新製品コーナー
ゲーセンにも最適

同期連射装置

型番JA－1　¥6,000



*JAMMA基板専用です
*JAMMA基板とハーネスの間につけるだけですので簡単に取り付け出来ます
*15発と30発／秒切り換えSW付き
*3つボタンに対応（各ボタンON/OFF可能）



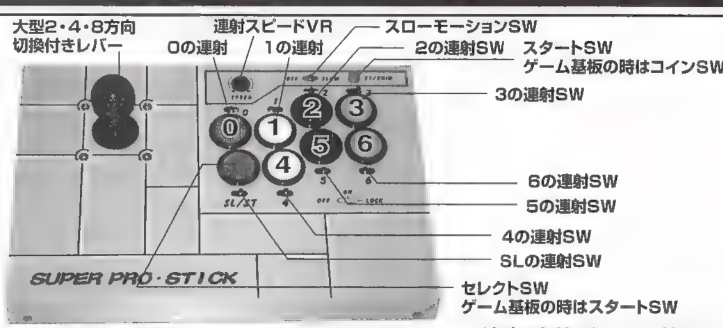
大型マージャン用パネル
コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード用）
型番MST-8 ¥9,800 (350×200mm)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ゲーム屋マック 03(3255)0737／イエローバッグ 075(803)0500
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト 0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
（株）TAMAYA 03(3472)8511／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0724(71)5599／ロータスプレス 03(5451)2266

☆☆別売コード☆☆
RGB21コード……¥3,500
RGB15コード……¥5,000
S端子コード ………¥2,500
VHFコード…………¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆
RGB21延長コード…¥5,000
RGB15延長コード…¥5,000

ボタン配置・同時押し設定が自由自在のPRO・STICK



寸法 320×220×30mm　重量1.5kg
型番Σ-8000TB　15,800円

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売りコード



Σ8000専用

*スーパーファミコン用コード（型番SF）……¥4,000
*ネオ用コード（型番N）……………………¥2,500
*2ボタン専用PCエンジンコード（型番PC2）……¥2,000
*6ボタン専用PCエンジンコード（型番PC6）……¥4,000
*マスターシステム用コード（型番MM）……¥2,000
*コントロールBOX接続用コード（型番AS）……¥2,500
*サターン用コード（型番ST）……………¥4,000

プレイステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

Σ-8000TURBOの特徴

*別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
*すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
*連射スピードを連続的に変えることができます。
*金属ケースならではの重量感と安定感があります。

お申込方法

*商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
*商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合送料はお客様負担になります。
*アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
*送料は全国一律600円です。
*代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-0541兵庫県三木市志染町広野5-293
シグマ電子
通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

このリストでは売りません！システムⅢ

☆以下は過去2ヶ月にお売りした基板の一部です☆
このリストを見てあわてて電話しても在庫はありません（笑）。

【アイレム】
イメージファイト ¥8,000
四川省Ⅱ ¥3,000
ジッピーレース ¥4,000
バウンドフォーバウンド(P無) ¥500

【MVS】
MV-1F（ステレオ1本用マザー） ¥18,000
餓狼伝説 ¥500
月華の剣士 ¥5,000
ザ・キングオブファイターズ'94 ¥500
ザ・キングオブファイターズ'95 ¥4,000
ザ・キングオブファイターズ'96 ¥1,000
ザ・キングオブファイターズ'97 ¥10,000
ショックトルーパーズ ¥8,000
ソニックウイングス2 ¥1,000
ダブルドラゴン ¥6,000
超人学園ゴウカイザー ¥3,000
ネオジオカップ'98 ¥18,000
ファイヤースープレックス ¥500
ブレイカーズ ¥10,000
マジカルドロップ3 ¥7,000
リアルバウト餓狼伝説2 ¥5,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル ¥1,000
ワールドヒーローズパーフェクト ¥1,000
わくわく7 ¥6,000

【カプコン】
1943 ¥6,000
クイズカプコンワールド2 ¥3,000
クイズ殿様の野望2 ¥1,500
クイズ虹色町の奇跡(ソフト) ¥4,000
スーパーストⅡ(ソフト) ¥1,500
スーパーストⅡx(ソフト) ¥2,000
ストZERO(ソフト) ¥1,500
ストZERO2アルファ(ソフト) ¥8,000
ストⅡ ¥5,000
ストⅢ（CPSⅢ） ¥18,000
ストⅢ2ndインパクト（CPSⅢ） ¥33,000
戦場の狼 ¥5,000
ナイツオブザラウンド ¥8,000
ヴァンパイア(ソフト) ¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） ¥1,500
ヴァンパイアセイヴァー2（ソフト） ¥4,000
ヴァンパイアハンター（ソフト） ¥1,500
ヴァンパイアハンター2（ソフト） ¥4,000
マーヴルVSストリートファイター（ソフト） ¥23,000
マーブルスーパーヒーローズ（ソフト） ¥3,000

【コナミ】
ウエディングラプソディ ¥4,000
X-MEN（2P） ¥18,000
グラディウスⅡ ¥12,000
ゴルフィンググレイツ2(P無) ¥4,000
沙羅曼蛇2 ¥4,000
スラムダンク ¥5,000
対戦とっかえだま ¥4,000
ツインビーヤッホー ¥4,000
ときメモ対戦ぱずるだま ¥4,000
ヴァーサスネットサッカー ¥50,000
パロディウスだ！ ¥3,000
メガゾーン ¥6,000

【セガ】
クイズめくるめくストーリー ¥300
クラッチヒッター ¥300
コラムス ¥500
スタックコラムス ¥1,000
タイトルファイト（P無） ¥5,000
ダイナマイトベースボール'97 ¥38,000
テトリス ¥1,000
D.D.クルー ¥3,000
フラッシュギャル ¥8,000
フラッシュポイント ¥1,000
フリーキック（P無） ¥1,000
ぷよぷよ通 ¥1,000
琉球 ¥1,000

【STーV】
アストラスーパースターズ ¥5,000
ウインターヒート ¥500
ガーディアンフォース ¥8,000
グルーヴオンファイト ¥2,000
コットン2 ¥2,000
全日本プロレス ¥1,000
対戦タントアールサシっす ¥18,000
花組対戦コラムス ¥1,000
ファインドラブ ¥5,000
プロ麻雀極S ¥500
マルちゃんdeグー！！ ¥3,000
レイディアントシルバーガン ¥10,000

【タイトー】
あっかんべぇだぁ（カセット） ¥500
アルカノイド面セレクト版（センサー無） ¥1,000
アルカノイドリターンズ（カセット） ¥300
NBA JAM ¥5,000
F3マザーボード ¥33,000
エレベーターアクションリターンズ（カセット） ¥500
クイズ人生劇場 ¥3,000
サイキックフォース ¥12,000
サイレントドラゴン ¥8,000
Gダライアス ¥8,000
地獄めぐり ¥4,000
スペースインベーダーDX ¥2,000
ハットトリックヒーロー ¥3,000
ハットトリックヒーロー'95(カセット) ¥300
パズルボブル2（カセット） ¥300
パズルボブル3（カセット） ¥1,000
パラメデス ¥2,000
ビッグイベントゴルフ（P無） ¥500
プチカラット（カセット） ¥3,000
MJ-12（サブ） ¥500
まじかるでーとドキドキ告白大作戦 ¥5,000
まじかるでーと卒業告白大作戦 ¥7,000
メタルブラック ¥12,000
森口博子のクイズでヒューヒュー（カセット） ¥500
ゆうゆのクイズでGo!Go! ¥2,000
リングファイター ¥2,000

【テクモ】
エイトフォース ¥10,000
がんばれギンくん ¥5,000
クイズDNAの反乱 ¥500
クイズココロジー ¥500
クイズココロジー2 ¥500
クイズ学園パラダイス ¥500
スーパーハイインパクト ¥1,000
ティードオフ（P無） ¥500
デッドオアアライブ（Aボード） ¥15,000
でろーんでろでろ ¥1,000
闘姫伝承 ¥14,000
ピンボールアクション ¥1,000
ファイナルスターフォース ¥12,000
ワールドカップ（P無） ¥500
ワールドカップ'90 ¥500
ワールドカップ'94 ¥6,000

【東亜プラン】
ゴークス（P無） ¥1,000
タイガーヘリ ¥5,000
テキパキ ¥4,000
ドギューン ¥6,000
ヴィマナ ¥6,000
ワードナの森 ¥6,000

【ナムコ】
エメラルディア ¥1,000
ギャプラス ¥7,000
ギャラガ ¥2,000
クイズ島 ¥1,000
クイズ島（クイズ島Q大冒険サブ付） ¥1,500
コズモギャング ザ・ビデオ ¥4,000
子育てクイズマイエンジェル ¥500
子育てクイズマイエンジェル2 ¥2,000
スーパーワースタ'93激闘版 ¥4,000
スカイキッド ¥18,000
スタースイープ ¥7,000
ゼビウス3D/G ¥10,000
ダンシングアイ ¥20,000
ディグダグ ¥5,000
ナムコクラシックコレクションVol.1 ¥15,000
パックマニア ¥20,000
マーベルランド ¥15,000
モトス ¥25,000
ラリーX ¥10,000
リブルラブル ¥18,000
ワールドスタジアム'90 ¥18,000
ワンダーモモ ¥40,000

【バンプレスト】
ウルトラマン ¥1,500
SDガンダム サイコサラマンダーの脅威 ¥2,000
クイズ美少女戦士セーラームーン ¥15,000
ぶるるん ¥2,000
マクロス ¥8,000

【ビデオシステム】
F1グランプリ ¥1,000
クイズ18禁 ¥3,000
スーパーフォーミュラ ¥1,000
ソニックウイングス ¥5,000
ターボフォース ¥8,000
ハットリス ¥2,000

【その他】
アームドポリスバトライダー ¥12,000
宇宙戦艦ゴモラ ¥6,000
エアーウルフ ¥4,000
エスプレイド ¥65,000
カベール（P無） ¥2,000
ギャルズパスラー ¥15,000
銀玉勝負（P付） ¥15,000
古今東西千支物語 ¥2,000
雷龍2 ¥15,000
ザ・ディープ ¥8,000
スーパーイーグルショット ¥500
スーパークラウンズゴルフ（P無） ¥500
ステッガー！ ¥25,000
ストライカーズ1945 ¥20,000
戦国ブレード ¥12,000
テラクレスタ ¥5,000
バトルガレッガ ¥18,000
ハチャメチャファイター ¥10,000
雷電 ¥8,000
ロジックプロ ¥1,500
ロジックプロ2 ¥1,500

【麻雀・花札】
祇園花（BET） ¥500
ギャルの告白 ¥500
恋こいしましょ2 ¥30,000
ジャンジャンパラダイス ¥18,000
スーパーCDコスプレ天国2 ¥68,000
スーパーリアル麻雀PⅢ ¥4,000
スーパーリアル麻雀PV ¥3,000
スーパーリアル麻雀PVI ¥5,000
スーパー華パラダイス ¥1,000
対戦ホットギミック（対戦H付） ¥60,000
同級生 ¥4,000
美女っ子学園 ¥500
プロ麻雀極 ¥1,000
レディハンター ¥500

【中古筐体・BOX】
アストロシティ29（2L12B） ¥80,000
ウインディ29（2L12B） ¥70,000
エアロシティ26（2L12B） ¥15,000
TAXAN25インチモニタ（15/24kHz） ¥15,000
NANAO26インチモニタ（15/24kHz） ¥15,000

※カプコンシークレットファイル スターグラディエイター2・ストリートファイターEX2・ストリートファイターZERO3・超鋼戦紀キカイオーなど各種あります。

☆だってこのリストはもう古いから♡

●毎回こう書いているのに、このリストに載っているものが「まだありますか?」と電話で聞いてくる方がとても多いんですよ（汗）

●しかもそういう方に限って「新しいリストを送りましょうか?」と言っても「いらない」と言ってガチャンと切ってしまうし（怒）

☆ハッキリ言ってムダです！

●お電話くださるのはありがたいんですけどそれでは電話代も時間も労力もムダですよ…じゃあシステムⅢには問い合わせの電話はしない方がいいのか?!
いえいえそうではなくて（汗）

☆システムⅢはリストが凄いんです☺

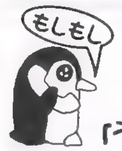
●これさえあればいきあたりばったりの電話かけまくりなんか必要なくなってしまう凄いリストを発行しています。どこが凄いかというと、

◎店頭のすべての在庫基板が正確に掲載してあります。
◎基板一枚づつのインストの有無が◎○△×の記号によりわかります。
◎どんなハーネスが必要かの情報が9種類の分類記号で大まかにわかります。
◎しかも完全無料です。リストに関しては一切料金をいただきません。

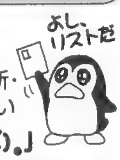
ですから



☆まずはリストを請求してください



●とにかくお電話・おハガキ・FAXでご請求ください。
●必ず郵便の届くお名前・ご住所・お電話番号を明記してください



「うちはリストが命です（マジ）。」

☆何でも全国通信販売いたします

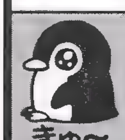
●お電話いただければすぐに**代金引換え便**でお送りいたします。
●銀行振込・現金書留・定額小為替もOKです。詳しい方法はお尋ねください。

東海銀行浄心支店▶普通1088974
システムスリー

☆さらに分割払いもOK！

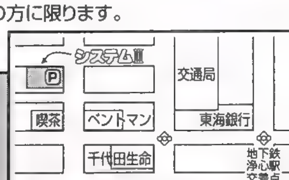
Orico

●遠方の方でもご来店の必要はありません。
●簡単な手続きで3～36回のクレジットをご利用いただけます。
●18歳以上の方に限ります。



システムⅢ

〒451-0061 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX (052)523-4432
10:00a.m.～20:00p.m.



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F Ⓟ有

インターネットで初心者向け基板講座連載中！　http://www.gihyo.co.jp/Bros/kiban/index.html

基板 タイムマシン 基板

ホームページアドレス http://www.alpha-net.ne.jp/users2/time/

PCB

●PCB（基板）とは、アーケードゲームのソフトに該当する部分だと思って下さい。
●この価格リストは約20日前のリストから抜粋したものです。御注意下さい。
●価格リストは、毎月8・25日前後に発行しています（一番正確です）。御希望の方は、葉書で申込みして下さい。

買い取り（とりあえず電話してみて下さい）

ブラッディロア2	??,000
ストZERO3	??,000
VRオラトリオタングラム	??,000
ストリートファイターⅢセカンド	??,000
ソウルキャリバー	??,000
怒首領蜂	??,000
対戦麻雀各種	??,000
モデル2／B各種	??,000
VF3&3tb	??,000
ラストサバイバー	??,000
オールドPCB	??,000

上記以外の基板も高額買い取りします。最後にTELしてみるべし

各種新作PCB予約受付中（TEL）

ストリートファイター3・Ⅲrd	（予）
ファイティングレイヤー	（予）
ジョジョの奇妙な冒険	（予）
パワーストーン	（予）
ガントレットレジェンド	（予）
月華の剣士2	（TEL）
サムライ2・アスラ斬魔伝	（TEL）
ホットギミック・快楽天2	（TEL）
ガンバード2	（TEL）
パカパカパッション	（TEL）
サイキックフォース2012	（TEL）
ストⅢセカンド	（TEL）
超鋼戦紀キカイオー	（TEL）
デッドオアアライブ＋＋	（TEL）
ソウルキャリバー	（TEL）
バーチャファイター3tb	（TEL）
VRオラトリオタングラム	（TEL）

●（予）は予約受付中、リスト以外もOK
●（TEL）は最新の価格が知りたい場合に電話で聞いて下さい。

NAMCO&KONAMI

闘魂列伝3	58,000
リベログランデ	58,000
マイエンジェル3	35,000
ロンバーズ	27,000
マッハブレイカーズ	12,000
システム2マザーボード	3,000
システム1マザーボード	20,000
ダークボースレジェンド	40,000
バスアングラー	35,000
バーサスネットサッカー	45,000
サッカースーパースターズ	20,000
スラムダンク2	20,000
クライムファイターズ2	10,000
GXマザーボード	3,000

CAPCOM

マーヴルスーパーヒーローズ（ROM）	3,000
ストゼロ2アルファ（ROM）	12,000
ロックマンパワーバトル（ROM）	10,000
D&D（ROM）	19,000
1942	8,000
1943	12,000
ファイナルファイト	13,000
ストリートファイター（6ボタン）	10,000
スト2ダッシュ（R）	10,000
ストリートファイターⅢ2nd（PCB）	27,000
ウォーザード（PCB）	13,000
ストリートファイターⅢ（PCB）	13,000
CP2マザーボード	10,000
CP3マザーボード	5,000

OLD&IREM

アクロバット（ハーネス付）	50,000
オズマウォーズ	50,000
ズンズンブロック（ハーネス付）	50,000
ルナレスキュー（白黒）	50,000
ジャンピングジャック	15,000
アルファックスZ	10,000
女子バレー	15,000
アンダーカバーコップ	21,000
ファイヤーバレル	20,000
ボンバーマンワールド	20,000
Xマルチプライ	10,000
大工の源さん	4,000
R-TYPEⅡ	10,000
R-TYPE	10,000

SEGA

VF3TB（電源H付）	60,000
VF3（電源H付）	48,000
バーチャロン・オラトリオタングラム（電源・H・純P付）	190,000
バーチャロン（純正P・H付）	28,000
F・バイパーズ（H付）	45,000
ラストブロンクス（H付）	45,000
ゴールデンアックス2	30,000
アラビアンファイト	20,000
ファンタジーゾーン	18,000
タイムスキャナー	18,000
ファインドラブ（ロム）	5,000
レイディアントシルバーガン（ロム）	15,000
アストラスーパースターズ（ロム）	10,000

TAITO&その他

スーパーフットボールチャンプ	40,000
ライトブリンガー	18,000
レイストーム	17,000
バブルボブル	15,000
サイキックフォース2012	98,000
Gダライアス	13,000
GダライアスVer2	13,000
ライデン2	16,000
バツグン（ショーロム付）	12,000
達人王	10,000
クイズセーラームーン	22,000
エスプレイド	60,000
チャタンヤラクーシャンク	18,000
出世大相撲	12,000

モニタ

●筐体から抜き取った物ですのでクリアな映像が出力できます。
●入力端子はRGB21ピンです。

29インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥45,000
26インチモニター（15／24Khz）対応	¥20,000
26インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥30,000
25インチモニター（15／24Khz）対応	¥25,000
25インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥35,000
21インチモニター（15Khzのみ）対応	¥10,000
20インチモニター（15Khzのみ）対応	¥ 5,000
19インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター（15／24Khz）対応	¥15,000
18インチモニター・ケース入り（15／24Khz）対応	¥20,000
14インチモニター（15／24Khz）対応	¥10,000

筐体（きょうたい）

●ゲームセンターに置いてあるマシンそのものです。
●筐体とPCBがあればゲームができます。

セガ・ブラストシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
セガ・アストロシティ（新品）〈2レバー6ボタン〉	¥220,000
ジャレコ・ボニーマーク3（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥20,000
ジャレコ・ボニーマーク4（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥50,000
タイトー・カナリー25（中古）〈2レバー12ボタン〉	¥30,000

C-BOX

●C-BOXとPCBがあればゲームができます。
●ビデオコンバータ内蔵なので、家庭用テレビでOKです（24Khz出力のゲームはモニターを必要とします）。

ボードマスター	47,000
シグマAV5000&Σ8000セット	39,000
ベガジュニア	29,800
各種21ピンRGBケーブル	3,500

EXTRA

●アーケード環境をサポートする、関連商品です。
●中には、工作知識を必要とする物もあります。

シンクロ連射回路（1回路2ボタン）2,000
中には正常に動作しないPCBもありますので御注意下さい。

RGBビデオアンプダッシュ（完成品）9,800
家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに直に入力すると、RGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまうことがあります。その様な時には、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

ビデオ→RGBコンバーター（完成品）9,800
ビデオ信号をRGBに変換する回路です。ビデオデッキ等のチューナーを使えば、業務用モニターにテレビを出力する事ができます。

※注意…作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと御使用できません。電源取り付けの工作も行っておりますが、別途料金がかかります。

INFORMATION

●分割・ローンもあります。詳しくは電話でお尋ね下さい。ハーネス等の作成質問もやっています。気軽にTEL下さい。

●在庫・価格は常に変動しています。電話・来店で御確認下さい。

●用語説明

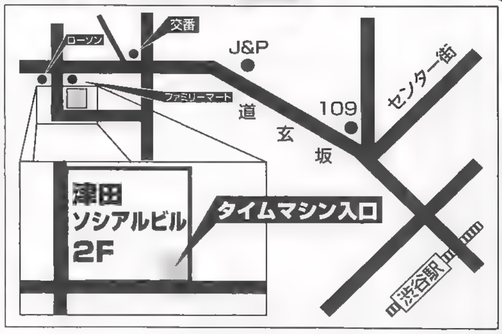
（PCB）とは…
①マザーボードシステムの基板は、［マザー（本体）］＋［ソフト（ROM）］＝基板（PCB）とする事でゲームが動作します。この状態を（PCB）と呼びます。
②特殊パネルを必要とするゲームにおいて、それらの物（ハンドル・アナログレバー等）が付属しておらず、基板単体の物を＜基板（PCB）＞と呼びます。

（ROM）とは…
マザーボードシステムの［ソフト（ROM）］の事です。マザーボードシステムは各社各種存在しますので、ソフト（ROM）に対応した［マザー（本体）］が必要となりますので注意して下さい。又、形状やメーカーにより、ROM（ロム）・SUB（サブ）・カートリッジ・Bボード等の呼称が有りますが、全て同じ＜ソフト（ロム）＞に当たる部分なので、（ROM）と呼びます。

■振込み口座番号■
富士銀行府中支店
（普）4394530
（株）タイムマシン

店舗

●少々分かり難い所に在りますが、宜しくお願いします。



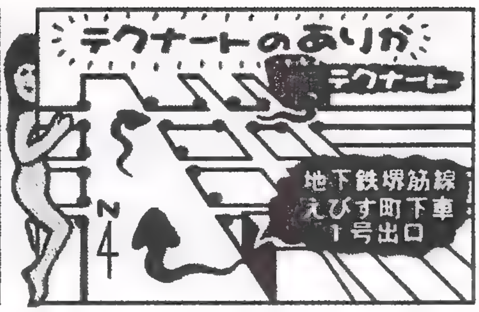
（株）タイムマシン
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂1-19-6 津田ソシアルビル2F
TEL.03-3462-4541（代） FAX.03-3462-4495
営業時間 平日11:00～19:00 日曜11:00～18:30 年中無休

テクナートのお知らせ。

- ▶ いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ▶ ローンも取り扱っております。
- ▶ 第1、第3月曜日は休業です。（祝・祭日は不定休）
- ▶ コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

テクナートの広告です。

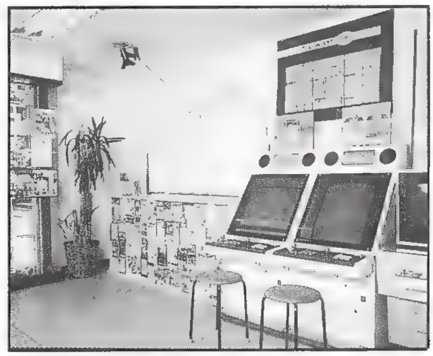
大阪名物



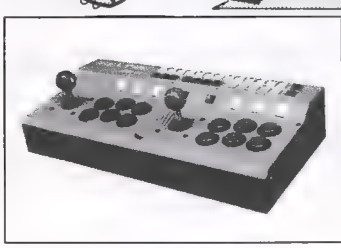
http://www.technart.co.jp　商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。



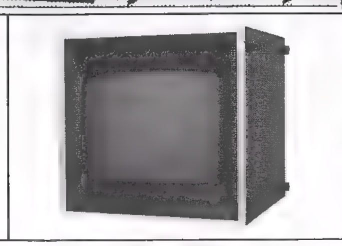


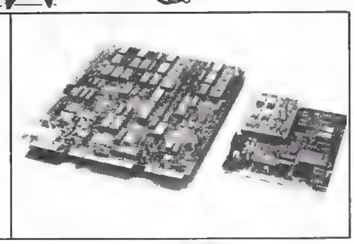


ゲームに金縛り!!









パナツイン／パナカスタム

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
パナツイン￥38,000／パナカスタム￥34,000
別売RGB（15ピン／21ピン）ケーブル￥3,000

AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体￥26,000／コントローラー￥15,800
家庭用コネクタ￥2,500より。

20インチ高画質モニター

アナログRGB21ピン／15ピン入力対応。業務用ディスプレイで安定した画像を楽しめます。15khz／24khzの切り替えもできます。画像調整は前面から可能です。音声出力端子付き。縦画面／横画面兼用。使用部品はすべて新品です。
1年間保証付き。
寸法W520　H500　D460　￥85,000

ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

各種クレジットカードもご使用いただけます。

テクナート
〒556-0006 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

営業時間
AM11:00〜PM7:00

中古基板も常時2,000枚在庫！ くわしい資料ご希望の方は、ハガキでテクナートGM係までお申し込み下さい！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

クジャパンFAX情報サービス】始めました！

今月のおもな基板販売リスト

予約受付中

パワーストーン	値引き可TEL!
ストリートファイターⅢ3rd	値引き可TEL!
グラディウスⅣ	値引き可TEL!
バーチャストライカー2 ver.99	お問い合わせ下さい

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険	TEL!
超鋼戦紀キカイオー	TEL!
ストリートファイターZERO3	TEL!
マーヴルVSカプコン（ソフト）	48,000
ストリートファイターⅢ2ND（マザー付）	32,000
ストリートファイターⅢ（マザー付）	20,000
ウォーザード（マザー付）	20,000
ストリートファイターEX2	75,000
スターグラディエーター2	88,000
ポケットファイター（ソフト）	15,000
MSHvsストリートファイター（ソフト）	18,000
X-MENvsストリートファイター（ソフト）	12,000
バトルサーキット（ソフト）	15,000
ロックマン2（ソフト）	18,000
D&Dタワーオブドゥーム（ソフト）	15,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ（ソフト）	30,000
エイリアンvsプレデター（ソフト）	25,000
クイズなないろドリームス（ソフト）	4,000
パワードギア（ソフト）	12,000
X-MEN（ソフト）	3,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ソフト）	4,000
ヴァンパイアシリーズ（ソフト）	1,000より
スーパーストⅡシリーズ（ソフト）	1,000より
ストZEROシリーズ（ソフト）	1,000より
ストリートファイターⅡ	5,000
ストリートファイターⅡダッシュ	6,000
ストリートファイターⅡダッシュターボ	7,000
エグゼドエグゼス	22,000
バルガス	6,000
バン3	10,000
バース	16,000
天地を喰らうⅡ	18,000
ワンダー3	25,000
サイドアーム	6,000
ナイツオブザラウンド	9,000
ブラックドラゴン	14,000

セガ

バーチャロンオラトリオタングラム	TEL!
バーチャストライカー2 ver.98	TEL!
ファイティングバイパーズ2（ハーネス付）	168,000
ダイナマイト刑事2	168,000
バーチャファイター3tb（ハーネス付）	78,000
バーチャファイター3（ハーネス付）	55,000
レイディアントシルバーガン（ソフト）	8,000
対戦タントアールさしっす（ソフト）	8,000
サクラ大戦花組対戦コラムス（ソフト）	2,000
上海万里の長城（ソフト）	18,000

（続き）

オーライル	8,000
ガルディア	8,000
ゴールデンアックス	7,000
サンダーフォースA.C.	7,000
ファンタジーゾーン	18,000
テトリス	2,000
ぷよぷよ	1,000
ぷよぷよ通	2,000
ドラゴンボールZVRVS	6,000
忍	6,000
ペンゴ	10,000

SNK

月華の剣士2	78,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド	TEL!
サムライスピリッツ2	TEL!
キングオブファイターズ98	45,000
キングオブファイターズ97	10,000
キングオブファイターズ96	2,000
キングオブファイターズ95	4,000
キングオブファイターズ94	1,000
リアルバウト餓狼伝説2	2,000
ブレイカーズリベンジ	15,000
メタルスラッグ2	25,000
月華の剣士	3,000
ブレイジングスター	13,000
ショックトルーパーズ	6,000
ブレイカーズ	5,000
わくわく7	5,000
マネーアイドルエクスチェンジャー	7,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
サムライスピリッツ天草降臨	2,000
ダブルドラゴン	6,000
龍虎の拳外伝	1,000
ビューポイント	10,000
ツィンクルスタースプライツ	15,000
原始島	6,000
怒号層圏（Pなし）	22,000
ネオジオカップ'98	12,000

コナミ

グラディウスⅣ	予約受付中
セクシーパロディウス	18,000
ときメモ対戦ぱずるだま	5,000
サンダークロス2	18,000
進め対戦ぱずるだま	1,000
ハイパーオリンピック	4,000
出たな!ツインビー	4,000
パロディウスだ!	4,000
クイズ学問のススメ	800
サーカスチャーリー	6,000
大好きっす	12,000
新入社員とおるくん	10,000
恋のホットロック	44,000

ナムコ

ソウルキャリバー	TEL!
スーパーワールドスタジアム98	TEL!
鉄拳3	90,000
鉄拳2	25,000
ダンシングアイ	25,000
子育てクイズマイエンジェル3	25,000
アウトフォクシーズ	22,000
ドルアーガの塔	22,000
ニューマンアスレチックス	6,000
ワンダーモモ	28,000
ゼビウス	4,000
ギャプラス	4,000
リブルラブル（ハーネス付）	22,000
ドラゴンセイバー	12,000
ゼビウス3D／G	8,000
ダンクマニア	8,000
スーパーワールドコート	2,000
ソウルエッジverⅡ	23,000
熱闘!激闘!クイズ島	1,000
子育てクイズマイエンジェル	1,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
スタースイープ	6,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	22,000
パックランド	23,000
マッピー	8,000

タイトー

レイクライシス	TEL!
カオスヒート	TEL!
サイキックフォース2012（新品）	78,000
プチカラット（ソフト）	5,000
Gダライアス	12,000
GダライアスVer2	14,000
黄金の城	23,000
ガンフロンティア	18,000
鮫!鮫!鮫!	18,000
レイストーム	15,000
レイフォース	13,000
まじかるデート卒業告白大作戦	5,000
インベーダーDX	3,000
レインボーアイランドエキストラ	14,000
MJ-12	5,000
エレベーターアクション	8,000
サイキックフォース	8,000
中華大仙	2,000
ヘルファイヤー	7,000
アルペンスキー	28,000
ヴォルフィード	3,000
クロスシューター	8,000
ダイノレックス	6,000
フロントライン	8,000
女子バレー	2,000

データイースト

ジェネシス	13,000
トライアウト	2,000
バルダーダッシュ	15,000
ヘビースマッシュ	10,000

アイレム

R-TYPEⅡ	12,000
海底大戦争	28,000
サンダーブラスター	12,000
フック	18,000
ロードランナー3	25,000

東亜プラン

達人王	13,000
ドギューン	8,000
バツグン	16,000
VV	8,000
究極タイガー	6,000

テクモ

デッドオアアライブ++	TEL!
デッドオアアライブ（ハーネス付）	35,000
でろーんでろでろ	4,000
STG	3,000
ガズラー	12,000
ジェミニウィング	8,000
スターフォース	15,000
ファイナルスターフォース	12,000

ジャレコ

アシュラブレード	TEL!
ゲーム天国	7,000
ブラスアルファ	25,000
魚ボコ	16,000
テトリスプラス	10,000
ロッドランド	15,000
天聖龍	5,000

カネコ

サイバーン	23,000
閃激ストライカー	18,000
大江戸ファイト	12,000
ギャルズパニックS	45,000
さるかにハムぞう	15,000
富士山バスターズ	7,000

バンプレスト

マクロス2	10,000
マクロスプラス	18,000
アクウギャレット	20,000
ガンダムファイナルシューティング	15,000

その他

スティンガー	8,000

（続き）

ライデンファイターズ2（ソフト）	8,000
雷電	8,000
リバーパトロール	48,000
アトミックロボキッド	7,000
ジャンピングジャック	18,000
ステッガー1	16,000
ソニックウィングスLIMITED	12,000
ソニックウィングス	4,000
バトライダーverB	18,000
バトルガレッガ	20,000
ストライカーズ1945	20,000
疾風魔法大作戦	7,000
ガンバード	12,000
戦国ブレード	10,000
サンダードラゴン	6,000
首領蜂	28,000
怒首領蜂	68,000
エスプレイド	48,000
五月陣戦	2,000
サンドスコーピオン	8,000
上海Ⅱ	25,000
上海Ⅲ	25,000
雷電	7,000
ハチャメチャファイター	10,000
プライマルレイジ	5,000
ボラックス	8,000
バトルクロード	12,000
ブランディア	10,000
女流将棋名人	32,000

麻雀・花札

ホットギミック2快楽天	TEL!
対戦ホットギミック	68,000
スーパーリアル麻雀PⅦ	38,000
スーパーリアル麻雀PⅥ	6,000
スーパーリアル麻雀PⅤ	5,000
スーパーリアル麻雀PⅣ	10,000
スーパーリアル麻雀PⅢ	3,000
スーパーリアル麻雀PⅡ	3,000
セーラーウォーズ	10,000
トリプルウォーズ	4,000
トリプルウォーズ2	4,000
ファイナルロマンスR	55,000
プリティーセーラー18禁	15,000
麻雀レモンエンジェル	7,000
麻雀学園祭	15,000
麻雀同級生	5,000
雀々しましょ	12,000
スーチーパイSP	3,000
ファンタジッククラブ	4,000
ジャンジャンパラダイス2	28,000
恋恋しましょ2	20,000
花響	42,000

他にも在庫多数あり、もちろんお買取りもしております。あわせてお問い合わせ下さい。

毎週更新！情報料無料！【マックジャパンFAX情報サービス】始めました！

①BOXセンター電話番号

東京	03-3940-6000
大阪	06-455-6000
名古屋	052-453-6000
福岡	092-482-6000
札幌	011-210-6000
仙台	022-268-6000
広島	082-223-6000

お近くのBOXセンターへ

→

②ボックス番号をプッシュ

「こちらは、ファクシミリ情報ボックスセンターです。ボックス番号を押して最後に#を押して下さい。」

444444#

と押して下さい。

注：トーン信号で発進下さい

→

③あなたのFAX番号

「あなたのFAX番号を市外局番から押して、最後に#を押して下さい。」

○○○○○○○○○○#

「ご指定のFAXにお送り致しますので、電話を切ってしばらくお待ち下さい。」

→

④あなたのお手元に!

マックジャパン最新ストックリストが取り出せる！もちろん情報料は無料です。

Mak!

Arcade Software+Hardware

マック ジャパン

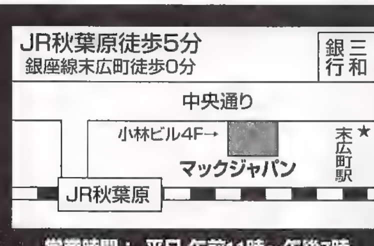
Address： 東京都千代田区外神田4-7-2 小林ビル4F 〒101-0021

TEL： 03-3255-0737

FAX： 03-3255-0738

Web： http://www.mak-jp.com

E-mail： mak@mak-jp.com



新年の営業は1月4日（月）から

営業時間： 平日 午前11時～午後7時 土曜 午前10時～午後7時 日祝 午前10時～午後6時

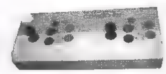
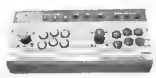
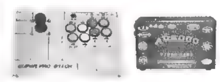
Mak!
Arcade Software+Hardware

毎週更新！情報料無料！【マッ

初心者コース（初めての方にもカンタン！）

（コントロールBOXと基板を一緒にご購入の方、さらに値引きいたします。）

1.家庭用TV（ビデオ端子が有るもの）	+	2.ビデオケーブル（コントロールBOXに付属）	+	3.コントロールBOX（下の表で比べてみよう）	+	4.ハーネス（基板とつなぎます）	+	5.プレイしたい基板（新品・中古）（マックには新品・中古関わらず在庫多数）
今お持ちのTVでOK		付属してます		新品¥28,000〜		各種¥4,000〜		価格に自信あり!ご相談ください

	ベガJR	ベガJRDX	コンボAV	パナカスタムロング	パナツインロング	シグマ
価格（税別）	¥29,800	¥36,800	¥28,000	¥34,000	¥38,000	¥60,100（セット価格）
大きさ（mm）	W:650/D:200/H:100	W:650/D:200/H:100	W:500/D:200/H:155	W:490/D:220/H:98	W:490/D:220/H:98	セパレート
対戦	○	○	○	○	○	◎（1P、2Pセパレートタイプ）
S端子	○	○	○	○	○	○
RGB出力	○	○	○	○	○	○
麻雀パネル	×	×	×	×	○（付属）	△（別売）
連射	△（ボタン毎設定不可）	◎（ボタン毎設定可）	△（ボタン毎設定不可）	○（ボタン3つ毎可）	○（ボタン3つ毎可）	◎（ボタン毎設定可）
備考	入門用低価格モデル	連射機能を充実	低価格モデル	入門用低価格モデル	麻雀パネル付属モデル	1P・2Pセパレートタイプ 電源、コントローラー2個のセット
写真						

いったい基板をはじめるのにいくらかかって、なにが必要なのか？
プレイしたい基板とコントロールBOXが決まれば、ハーネス等細かいことはマックのスタッフにおまかせ！
一番お得で、おすすめのセットアップをご提供します。なんでもおたずね下さい！

スタンダードコース（新品・中古PCB予約受付中）

1.新作新品PCB予約受付中

ゲーメスト等でご覧になられて”この基板いつ発売になるのかなあ？”と思われたことはありませんか？
マックでは、そんなあなたのために、新作PCBの予約を受け付けております。
全国のゲームセンターに入荷するその日から、プレイする！なんてことが可能です。もちろん発売後にもメーカー在庫等あれば入手可能です。
- 一部のゲームに関してはメーカー出庫数の関係で制約を受ける場合がございます。予めご了承下さい。
- 新品PCBに関しては、代金を前払いでお願いすることがございます。

2.キャンセル自由！中古PCB予約受付中

マックでは、あなたの欲しい基板をお探しします。
「どうしても欲しい」「なんとなく気になる」PCBがありましたら、お気軽にお電話、FAX、Eメール等でお申し込み下さい。
ご希望の商品が入荷次第ご連絡差し上げますので、ご購入されるかは、その際にご判断いただければ結構です。

3.お届け時間の指定もOK！

クロネコヤマト便を使えば、お届け時間の指定ができます。別途追加料金も不要です。
指定できる時間帯は6つ：午前8時〜12時/12〜14時/14〜16時/16〜18時/18〜20時/20〜21時
- 交通事情により、ご希望のお届け時間に添えない場合もありますので予めご了承下さい。

エキスパートコース

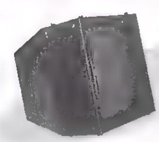
中古筐体（きょうたい）種類他にもたくさん有ります・20インチハンドメイドモニター


エアロシティ ¥38,000より


アストロシティ ¥100,000より


ブラストシティ ¥140,000より


ミニキュート ¥28,000


共和20インチモニター ¥58,000

お買い取りします！

マックでは基板・筐体の買取りをしております。
お持込の場合は、その場で現金を、また送っていただく際には、原則として商品到着後3日（金融機関非営業日を除く）以内のお振込みをしております。
また現金書留でのご送金もいたします。
ご購入の基板との金額の相殺もできますのでご相談下さい。
- 身分証明書（免許証・保険証）未成年の方は、保護者の承諾書が必要になります。
- 筐体の引き取りに関してご相談下さい。

業者様へ（高価買取り・在庫多数）

ロケアップ等の基板、ビデオ筐体のお買取りしております。当社では、海外ルートも持ち合わせておりますのでお買取り金額には、自信をもっております。
お電話・FAX等でご連絡いただければ、即値付け致します。金額相殺もできますのでご相談下さい。
中古ビデオ筐体、基板はレトロゲームから新作まで在庫多数ございます。新規オープン等のお見積もりもさせていただきます。まずは、ご連絡下さい！

基板高価買い取り

注意　※個人で売る場合、身分証明書が必要です。

「業務用基板」買取りリスト　業者の方、大量処分OK！その他基板高価買い取り！

CAPCOM

CPS-2 マザー
■CPS-Ⅱソフト
・マーヴルVSストリートファイター
・X-MEN VS ストリートファイター
・ポケットファイター
・ダンジョンズ&ドラゴンズ2
・バトルサーキット
・19XX
・マーヴルスーパーヒーローズ
・ダンジョンズ&ドラゴンズ
・エイリアンVSプレデター
・ヴァンパイアセイバー2
・ヴァンパイアハンター2
・パワードギア
・サイバーボッツ
・ストZERO2アルファ
・マーブルvsカプコン

ジャスティス学園
スターグラディエイター
ストリートファイターEXプラス
ストリートファイター EX
ストⅢ2ndインパクト
闘神伝2
ストリートファイタームービー
ストⅡダッシュ.ターボ
バース
USネイビー
キャプテンコマンドー
ファイナルファイト
天地を喰らう
ウォーザード
ストリートファイターⅢ
マジックソード
ワンダー3
チキチキボーイズ

NMK

サンダードラゴン2
マッドシャーク

東亜プラン

バツグン
お天気パラダイス
ナックルバッシュ
達人王
鮫!鮫!鮫!

彩京

戦国ブレード
ストライカーズ1945
ガンバード
ソルディバイド
ストライカーズ1945Ⅱ

TAITO

Gダライアス
バブルメモリーズ
スーパーフットボール
バブルシンフォニー
パズルボブル3
アルカノイドリターンズ（P付）
ダライアス外伝
その他のF3ボード
レイストーム
サイキックフォース
ライトブリンガー
アラビアンマジック
ハットトリックヒーロー93
グリッドシーカー
ファイターズインパクト
Gダライアス2

TECMO

闘姫伝承
ギャロップレーサー

KONAMI

バーサスネットサッカー（C付）
スラムダンク2（C付）
サッカースーパースター（C付）
セクシーパロディウス
ドラグーンマイト
G.I.ジョー
ミスティックウォリアーズ
究極戦隊ダダンダーン
極上パロディウス
サンセットライダース
ハイパーアスリート
サラマンダ2
バイオレントストーム
メタモルフィックフォース
バッキーオヘア
エイリアンズ
アステリックス
ザ・シンプソンズ
ゼクセクス
エスケイプキッズ
ガイアポリス
サンダークロス
サンダークロス2
グラディウスⅡ
グラディウスⅢ
マーシャルチャンピオン
プレミアサッカー
トライゴン

■GXサブボード
・セクシーパロディウス
・ドラグーンマイト
・サッカースーパースター（C付）
・バーサスサッカー（C付）
・スラムダンク2（C付）
・極上パロディウス

DATA EAST

ナイトスラッシャー
空牙外伝
エドワードランディー
グレートラグタイムショー
アベンジャー
バックファイヤー（C付）

NAMCO

鉄拳3
鉄拳2B
鉄拳2
鉄拳
ダンシングアイ
ソウルエッジⅡ
ソウルエッジ
プライムゴールEX
ダンクマニア
ゼビウス3D／G
ネビュラスレイ
闘魂列伝3
F／A
ナムコクラッシックVOL.1
ナムコクラッシックVOL.2
アウトフォクシーズ
リベログランデ
エアガイツ

SEIBU

雷電ファイター
雷電DX
雷電Ⅱ
雷電
バイパーフェイズワン
ゼロチーム
セイブカップサッカー
雷電ファイター2

RAIZING

ブラッディロア
バトルガレッガ
魔法大作戦
疾風魔法大作戦

IREM

格闘野球リーグマン
海底大戦争
ジオストーム
ボンバーマンワールド
アンダーカバーコップス
メジャータイトルⅡ
Rタイプレオ
剣豪

KANEKO

ジャッキーチェーン
ギャルズパニック S
ギャルズパニック3

SEGA

ゼロガンナーA
ゼロガンナーB
バーチャストライカー
バーチャファイター2
バーチャストライカー2
バーチャコップ（Sボード付）
デッドオアアライブA
デッドオアアライブB
バーチャロン
ファイティングバイパーズ
ラストブロンクス
バーチャファイター3
ゴールデンアックス4P

ATLAS

怒首領蜂
怒首領
ヘブンズゲート
豪血寺外伝
豪血寺一族2
豪血寺一族
キャノンダンサー

BANPRESTO

クイズセーラームーン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ2
ウルトラ警備隊
電神魔塊
スーパースラムス
マクロス プラス
マクロス
戦国エース
マジンガーZ
アクウギャレット
ドラゴンボールZ

SNK

4スロットボード
2スロットボード
1スロットボード（大）
1スロットボード（中）
1スロットボード（小）
ブレイカーズ
得点王炎のリベロ
わくわく7
キングオブファイターズ'95
メタルスラッグ
ネオボンバーマン
マジカルドロップ 3
ダブルドラゴン
ソニックウィング3
ダンクドリーム
キングオブファイターズ'97
月華の剣士
ショックトルーパーズ

販売　もちろん従来通り激安にて基板販売も致しております。来店大歓迎！！

通販　翌日商品がおてもとに!! 便利で早い コレクトコール（代引き）を御利用下さい。

クレジット　その場でOK!!もちろん通販でのクレジットもOK！ 最高36回!

週間FAX基板買取り情報開始！（※情報料無料 24時間利用可能）

毎週更新される最新買い取り情報がお手もとのFAXから取り出せる様になりました。ガイダンスにしたがって操作してください。

FAX番号 03-5972-5403　BOX番号：最新買い取りリスト情報 1#　：今週の買い取り目玉品 2#

売ります買いますの詳しい価格情報はインターネットでもご覧になれます。ロータスプレスのホームページ http://www.lotuspress.co.jp

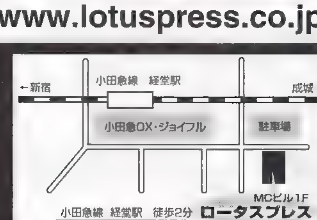
LOTUS PRESS GAME WORLD

株式会社ロータスプレス

売る方、買う方 初めての方 お気軽に TEL下さい。

〒156東京都世田谷区経堂2－13－1 MC経堂ビル1F

tel.03-5451-2266　fax.03-5451-2040



祝、ゲーメスト大賞受賞！

サイキックフォース2012

PSYCHIC FORCE TWENTY TWELVE

担当：MVP、善之字元帥、RED、KMT

キャラ別 最終指南 刹那

多くの人に愛されているが、実力はイマイチ感の漂う刹那。確率に基づいた頭脳プレイを模索してみよう。

担当：MVP

暗黒の槍術

ダガーと強ショットは依然として主力兵器だが、はっきりいって「当たってくれ～」と思ってもそのほとんどがラッキーヒットでしかない。これで倒していけるのならそれでもいいが、これの通じない相手には、頭をフル回転させてやや博打気味のダークウェッジとミラーズコフィンを狙うほうが圧倒的にダメージ効率がいい。どちらもダメージが300以上あるので、回避バリアが張れるようにして使えば、反撃でコンボをくらっても3回に1回当てればチャラ。大胆に狙っていこう。

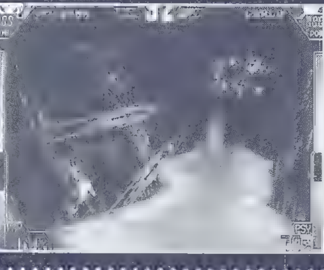
で、早速効果的なダークウェッジの使い方から。これの基本的な概念は「相手に単発のショットを撃ってもらう」ということ。相撃ちか、もしくは1本で相殺してもう1本がヒット、という状況が理想。なにも考えずに闇雲に撃っても、サイコゲージと時間の無駄であり、なにより相手に警戒されるのが厄介である。

具体的な狙いどころは、中間距離で相手と五分五分の状況のとき。そして「自分だったらこのときはショットを撃つな～」と思うところを狙っていこう。言うだけなら簡単だ、と思う人もいるかもしれないが、実際に使ってみないとわからないので、自分の勘を信じていくしかない。

比較的高確率の狙い目は、バリアガードで相手を弾いたあとや、弱ショットに反応して相手がノーマルダッシュで避けたあとなどが狙い目。

いずれにしても相手の対応を一度見てから使っていくのが重要。もしこの状況でショットを撃ってこないのなら、素直にダークウェッジは封印してもいいだろう。それぐらいの覚悟は必要だ。

撃つなら暗黒槍



相手がショットを撃つのをパターンで読んでいこう。

接近戦のプレッシャー

刹那はお世辞にも接近戦の性能が高いとは言えないが、接近戦に慣れれば後述するミラーズコフィンのヒット率も上がるのでぜひ慣れてほしい。

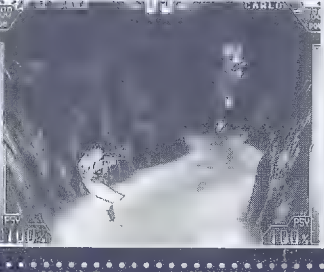
まずは弱点であるクイックダッシュのスピードの遅さをカバーするために、ボタンを叩いたときにギリギリショットが撃てる間合い（近すぎると殴りになってしまう）まで近づこう。間合いが遠いときは、スライドダッシュやクイックダッシュ～投げで止めるなどでいい間合いに調節する。このやや近い間合いから回転率の高い弱ショットを多用して、クイックダッシュ投げを狙っていくのが基本。勿論バリアブレイクも相手の対応に応じて使い分けていく。

相手がこの近い間合いのときにあまり動かないようなら殴りを狙ってもいい。このときはクイックダッシュからなるべく早くボタンの入力をして早めの殴りを意識しよう。

また、いきなりネガティブドレインを置いておくのもそこそこ有効。相手がスライドダッシュやクイックダッシュをしたときに引っかかる可能性があるからだ。

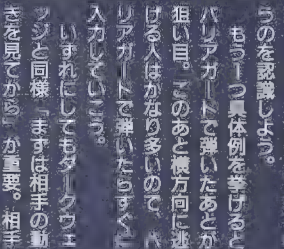
こんな感じで、やや近めの間合いで性能のいい弱ショットをうまく使って攻め立てると、相手は…そう、横方向にノーマルダッシュをしたくなるはず（してくれないときはそのままがんばる）。そこで出てくるのがミラーズコフィンだー！

ここから接近戦



他キャラよりも、若干近めの間合いが刹那の接近戦間合い。

メインは弱ショット



棺に入れろ！

ミラーズコフィンは横方向のノーマルダッシュに対してかなりの強さを誇る。たとえノーマルガードで防がれても削りダメージもそこそこ。あとはいかにして当てるかを考えるだけだ。

このときに挙がるのが先ほどの状況。近い間合いでプレッシャーをかけて相手を逃がすのだ。このとき、全キャラ共通の連続クイックダッシュで殴りにいってもいいが、それよりもミラーズコフィンのほうが圧倒的に効率がいい。

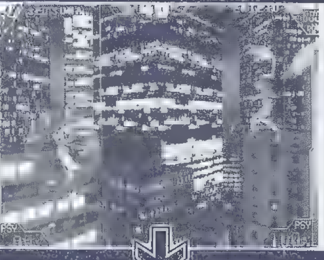
中～遠距離でおもむろに使っても全然ヒット確率が低いので、近い間合いでなおかつ自分がプレッシャーをかけているときにのみ使える技というのを認識しよう。

もう一つ具体例を挙げると、バリアガードで弾いたあとが狙い目。このあと横方向に逃げる人はかなり多いので、バリアガードで弾いたらすぐに入力していこう。

いずれにしてもダークウェッジと同様「まずは相手の動きを見てから」が重要。相手をバリアガードで一度弾いたとき、相手が逃げるのならば使うようにして、逃げないのならば封印。

つまり刹那側のプレッシャーの度合いが高ければ高いほど有効な技になってくるわけだ。うまくいかない人は、まず接近戦能力をあげるほうがいいかもしれない。

弾いて様子見



相手を一度バリアガードで弾いてみよう。

逃げるなら棺



このあと相手が横方向に逃げるのなら、ミラーズコフィンの出番。

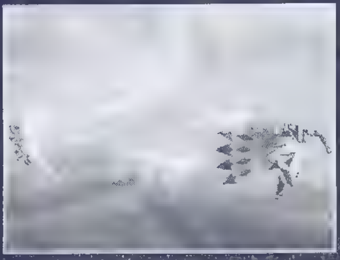
VS刹那 レジーナの場合



刹那とレジーナは、「飛び道具が強い」という意味である程度共通した性質を持つキャラである。そこで、この組み合わせがどういった構図になるのか考えてみよう。

飛び道具はレジーナ有利

この組み合わせでありがちなのが、お互いが主力兵器であるスパークレインとダガーズシャドウ（以下ダガー）を撃ち合って、スパークレインが勝つという場面。ダガーは正面方向に弾幕が薄いため、スパークレインに撃ち勝つことは難しいのだ。



スパークレインはダガーに対して非常に相性がいい。

そしてこれは、ダークウェッジ対スパークレインにもあてはまる。ダークウェッジは横の片方を相手のショットと相殺し、もう片方を相手に当ててよしとする超能力技なので、弾幕の厚いスパークレインには同じく分が悪い。

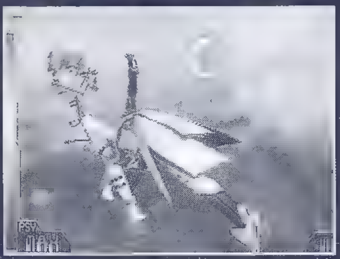
結局、刹那でスパークレインに打ち勝つにはブラックサンを使うしかない。しかし、ブラックサンもヒット率の面で難があるので、どうやら飛び道具対決ではレジーナに軍配が上がりそうだ。

接近戦にシフトする刹那

飛び道具の撃ち合いで劣る刹那が次に選択するのは、接近戦での殴り合い。これはスパークレインをかわして隙の少ない弱ショット・強ショットを撃ち、それをすぐにクイックダッシュで追いかけて殴りかかったり、逃げることを見越してミラーズコフィンを撃つのが常套手段となる。

そして、刹那との接近戦で絶対に覚えておきたいことは、フレアブラストによる反撃と割り込み。特に、刹那がコンボで強攻撃まで出したときには、刹那が強攻撃をキャンセルしてどんな超能力技を出したとしてもフレアブラストで割り込めるぞ。

毎回きちんとフレアブラストを当てることができれば、たとえ接近戦のヒット率で五分だとしても、ダメージ効率で刹那を圧倒できるはずだ。



おっと、強攻撃をガード。フレアブラスト確定ですな。

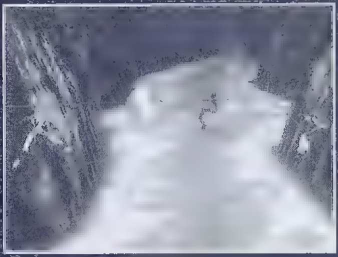
VS刹那 ガデスの場合



対刹那戦の注意点

対刹那戦においては、設置したグラビティーブリットを「盾」としてあまりアテにしないように心がけておきたい。設置したグラビティーブリットに隠れてメテオハンマーを撃つ、といった他キャラには効果的な小細工も、飛び道具系超能力技の充実した刹那相手の場合、リスクが高い。

複数の攻撃判定を持つ、ダガーズシャドウ、ダークウェッジといった技を合わせられると、グラビティーブリットを消されつつダメージをくらってしまうことが多くなるので、グラビティーブリット設置から…といった作戦にはこだわりすぎないほうがいいだろう。



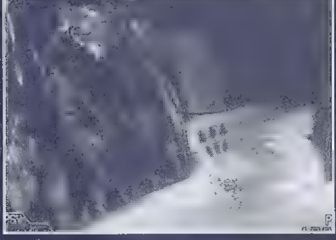
設置したグラビティーブリットを過信するべからず。

中間距離

対刹那戦では、中間距離でスカシ目的の横ダッシュをすることのリスクが、実は意外に低いのではないだろうか。

例えばウォンの戒めの洗礼のように、撃ち分け狙撃が大きな脅威となる技がないのである。

方向撃ち分けで最も怖いのはダガーズシャドウだが、これは発生がそれほど早い技ではない。ガデスの通常ダッシュ距離が短いこともあり、撃ち分けでダッシュ先を狙われても、バリアガードが間に合うことも多いのだ。逆に、首尾良くダガーズシャドウをスカすことができれば、クイックダッシュから攻めるチャンス到来となる。中間距離では、不意をついてのクイックダッシュからの攻めと、スカシ目的の通常ダッシュをうまく混ぜていき、刹那がダガーズシャドウを撃つことに、より高いリスクを負わせていこう。



ダガーズシャドウをスカせばチャンス到来。

ちょっとイイ話

遠距離でメテオハンマーをヒットさせて壁ダウンを奪ったとき、すかさずアステロイドベルトを付けると安全に装着できる。もちろん、対刹那以外でも有効。お試しあれ。

VS刹那 バーンの場合



弱ショットや飛び道具系の超能力技を使った射撃モード、全キャラ中最速を誇るクイックダッシュで相手を追い回す追尾モード、この2種類のモードを自在に使いこなして闘うのが、バーンの基本。

今回の相手、刹那との闘いでは、中距離からの射撃モードで刹那の攻撃的行動を封じ、それから追尾モードへと移行していくことになる。

中距離からの射撃モードでは弱ショットをメインに使う

全キャラ中、屈指の性能を誇るバーンの弱ショット。対刹那戦では、この弱ショットを中距離から連射することによって（フレイムシュートやエクスプローダーはたまに発射する程度でいい）、刹那の攻撃的行動を封じていく。

え、本当に弱ショットを連射するだけで刹那の攻撃的行動を封じることができるの？　超能力技を合わせられたり、クイックダッシュで突っ込まれるだけじゃないの？と思うかもしれないが、そのへんについては心配ご無用。

まず前者についてだが、刹那は出の早い技を持っておらず、仮に刹那側が超能力技を出そうとしても、その技の出かかりを潰すことができるから。後者については、刹那側にしても、自身のクイックダッシュ性能が悪いうえ、こちらのフレイムシュートやエクスプローダーが怖かったりするので、そうそう突っ込んではこられないからだ。

このように中距離からの弱ショット連射は、刹那に大きなプレッシャーを与えることができるのだが、注意すべきことが1つだけある。それは最初の1発目を発射するタイミング。適当に発射すると、ダークウェッジやダガーズシャドウを弱ショットを発射したときのスキにくらう可能性があるからだ。ダークウェッジやダガーズシャドウを多用してくる刹那を相手にしたときは、特に注意しよう。主に、刹那のノーマルダッシュ直後を狙っていくといいだろう。

また、弱ショットは相手の移動する方向を読み、そちらの方向に撃ち分けていくこと。これも重要なのだが、これも狙いすぎると危険。最近の刹那の戦法に、近～中距離でミラーズコフィンを出すというのがあるのだが、撃ち分けを多用していると、このミラーズコフィンの餌食になることがあるので、十分注意しよう。

さて、刹那が弱ショットをガードしたり、ノーマルダッシュで回避した場合は、すかさずクイックダッシュで突っ込み、追尾モードへと移行することになるのだが、追尾モード時の闘い方は、ほかのキャラとあまり変わらない。いつもどおりに闘うようにすれば、特に問題ないだろう。



バーンは強攻撃が強いので、追尾モード時はダッシュ強も使っていこう。

大反響御礼！

サイキックフォース2012 ビデオ解説会リポート

98・11・29in㋮屋名古屋店

行ってきましたマルゲ屋名古屋店。解説会ついでに、名古屋のサイキック事情も見てきたぞ。

担当：善之字元帥　同行キャメラマン：伊勢猫

サイキックの全国大会も終わったある日、担当編集のこーじ山下がこんなことを言い出した。

「サイキックのビデオ解説会があるんだけど、行かない？」

「いいっすよ。で、場所はどこなんですかね？」

「名古屋なんだけど」

「そりゃまたずいぶん遠くで」

「そうなんだ。さらに日帰り」

「日帰りぃ？」

「さらに、近辺の店を回って名古屋のサイキック事情を見てくるってのはどう？」

「マジ？」

「マジで」



マルゲ屋名古屋店にこんなにたくさんの人が！狭くてゴメン。

かくして、馬車馬さながらのスケジュールのもと、わたくし善之字元帥は名古屋へと向かったのでした。

ビデオ解説会その内容

さて、マルゲ屋名古屋店でのビデオ解説会とはいったものの、聞くところによると来てくれるようなお客さんはほとんどが「すでにビデオ購入済み」っていう話じゃありませんか。それじゃあビデオの内容がどうのこうの言っても、ちっとも面白くないハズ。

そこで解説会の最初に、ゲーメスト杯のビデオを編集したものを紹介したんです。その内容もライブなどのイベントや決勝トーナメントのリプレイ、おまけに早くも伝説となった田淵健康のコスプレなど盛りだくさんで。

結果、大会ビデオは大反響。やっぱりみなさん、決勝トーナメントの結果には興味津々のようで、1試合ごとくい入るように見てらっしゃる人が多かったですね。

そして、大会のビデオが一段落といったところで、ゲーメストビデオの解説。こちらはもうみなさん知ってらっしゃるので、制作裏話を中心に構成。本編ではあっさり流している連続技の苦労談や、ナレーションをやってくださった声優さんのお話、編集中のライターのすさんだ生活など、ビデオを見ただけではわからない話題だけに、みなさん楽しそうに耳を傾けていました。

ミニ大会抽選会など

さて、解説のほうが一息ついたところで行ったのがミニ大会。しかし、当初の「まぁ、ビデオ解説会だし、そんなに人が集まらないんじゃない？」という予想を裏切る人の多さ（写真参照）から、参加希望者を全員参加させるのはムリ。そこで、急遽女性のみの大会に変更し、8人でトーナメントを行ったのでした。

ミニ大会のあとは、お待ちかねの抽選会。ゲーメスト杯限定のジャンパーや描き下ろしポスターなどといった、超レアアイテムが当たるとあって、店内は興奮のるつぼ。残念なことに当たらなかった人、ゴメンナサイ。



ミニ大会で決勝を争った2人。もしやこのポーズは伝説の……

解説会は終わらず

あっという間の90分が過ぎ、予定されていた全プログラムも終了。本日はどうもありがとうございました…と思いきや、みなさん帰ろうとしない。なんか空気が不穏なんですけど…。

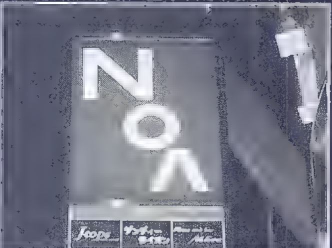
え？せっかく名古屋まで来たんだから、その首置いてけ？ってちょっと！今日は組み手はないっていう話じゃ…店長さーん！聞いてないよ！

な感じで、その場の空気からサイキックの組み手をやることになっちゃいました。

結果はウォンで9勝1敗、レジーナで4勝2敗と、名古屋の猛者に狙い撃ちにされた気分です。

名古屋サイキック事情

さて、解説会が終わって、その場にいた人に名古屋のサイキック事情を聞いたところ、「対戦なら栄（さかえ）だ」「サイキックなら栄だ」「栄にはあの店がある」との返答が。栄とは名古屋最大の歓楽街。そこで我々は、会場にいた栄の事情に詳しい



タイトーイン・エルニーニョの隣には、新生ノヴァの日本支部か!?

櫻井君（自身もなかなかのエミリオ使いである）に案内してもらい、栄のサイキッカーが集う店へと案内してもらいました。

案内してもらったのは「タイトーイン・エルニーニョ」というお店。地下鉄の栄駅から10分強の場所にあるこのお店は、ゲーメスト杯本戦に何人ものプレイヤーを送り出したお店とのことです。



毎週金曜日大会開催！

タイトーイン・エルニーニョ

愛知県名古屋市中区栄3－2－32

（地下鉄名城線栄駅下車）

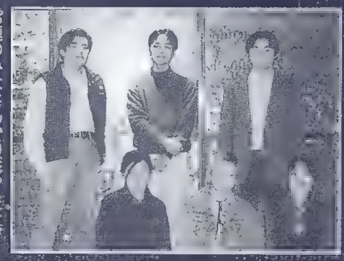
TEL　052(261)7756

名古屋のスタイル

エルニーニョで少々対戦してみて、名古屋のスタイルに関する私の印象は、「殴り合いのリスクを嫌い、超能力技主体で闘う」というもの。実際、無駄なダッシュ・クイックダッシュが少ないので、超能力技の撃ち分けにほとんど引っかからない点は素晴らしい。でも、お互い攻めきれずにサドンデス、なんていう試合も多かったような気もします（もちろん、私が見たのがすべてだとは思わないし、比較の対象も所詮関東圏にすぎないんで、視野の狭さについてはご容赦ください）。

プレイヤーで際立っていたのは、ガデス使いのLa+（ラプラス）君。相打ちを狙いながら積極的に相手の飛び道具に合わせて撃つメテオハンマーのセンスが光るプレイヤーで、ゲーメスト杯の本戦にも出場してます。

残念ながら、我々が行ったのが日曜日の夜ということもあって、エルニーニョの主力プレイヤーの集まりは悪かったけど、平日夜は常時10人近くの主力プレイヤーで盛り上がっており、毎週金曜日の夜には定例の大会も開催しているそうなので、名古屋近郊のサイキッカー諸氏はぜひ一度行ってみてはいかがですか？



常連のみなさんで撮影。左上がガデス使いのLa君。

募集！ カオスヒート Q&A

ゲーメストの攻略記事が大変重宝されているらしいカオスヒートだが、未だ、プレイヤーからの疑問、質問、嘆きが絶えない。
そんなキミたちを救うために企画したのが、好評連載中の「カオスヒートQ&A」コーナー！面クリアのコツ、ボスの倒し方など、ゲームに関する質問なら、何でも受け付けます。
あて先は、
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社　ゲーメスト編集部
「カオスヒートQ&A」係
まで、お送りください。熱心なカオスヒーターからのお便り、待ってます！
また、要望があれば、クリアまでを完全収録したビデオプレゼントも企画予定！皆さんのご意見、ご要望をお待ちしています！

難関続出の最終面!!

CHAOS HEAT

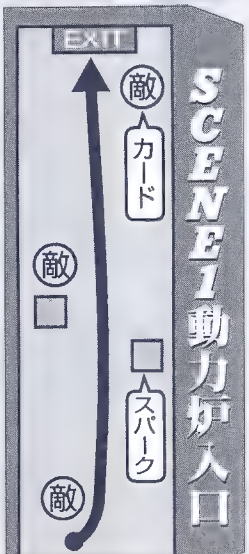
担当：MVP

ここまでくれば、ラスボスまであともう少し！
1つ1つのシーンをきっちりこなすのが重要だ。

慣れるのが一番の近道
STAGE6
道中

道中自体は短いが、1つの1つのシーンにおいて内容の濃い最終面は、パターンに慣れるのが重要だ。

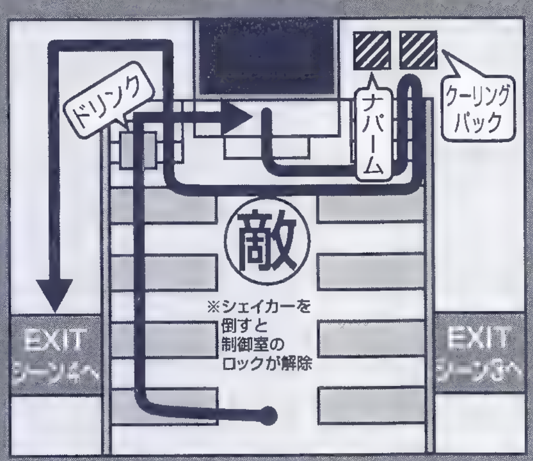
SCENE1 動力炉入口



このシーンに出てくる敵はゾンビ研究員と、研究員の死体から発生する小さい球体である。ゾンビ研究員は今までと同じタイプで、近寄ってきて殴る攻撃をメインにしている。小さい球体は今までに出てきた撃ち返し球体と同類で、攻撃するとすぐに死ぬ代わりに自分を狙った撃ち返し弾を1発出してくる。

具体的な対処は2つあり、1つは出口まで一気に駆け抜けて最後のゾンビ研究員からカードを奪ってクリアしてしまう方法。もう1つは片っ端から敵を片づけていく方法で、この場合は小さい球体の弾に注意していくこと。少し撃ったら一度弾避けをしていかないと、通路が狭いので避ける場所がなくなってしまうぞ。

SCENE2 中央制御室



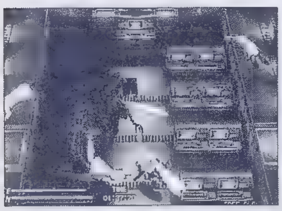
中央制御室には見たことのある中ボス（シェイカー）が1体いるだけ。ただし今回は地形が違うので一筋縄ではいかない。もう一度攻撃方法からチェックしてみよう。
シェイカーの攻撃法は大きく分けて4種類あり、ダメージと距離によってどの攻撃がくるかがほぼ決まっている。

①腕とばし
これは相手との距離が遠いときにくる。また、ダメージゲージが半分になるまで続けてくるようになっている。腕を振りかぶったら、緊急回避をしていこう。

②火炎放射
これも遠距離でくる攻撃で今度はダメージゲージが半分を切るとやってくる。首をのけぞらせたあとにくるこの攻撃は、地形が狭いために回避が非常に難しい。

③腕伸ばし
シェイカーとの距離が近いとこの腕伸ばしがくる。この攻撃は体をひねったあとにくるので、緊急回避を素早くしていくこと。

④ビーム
②と似ているが、2つの首を後ろにのけぞらしたあとにくるこのビーム。一気に大ダメージを与えたり（とくに美月）、奴の正面からズレた位置にいたり、近接攻撃を当てたりするとこれがくる。


この地形でのビームはかなり避けづらいので危険だ。

避け方は、最初は左右に動いて1発目のビームをかわし、あとは奴の正面に動けばいい。ただし続けて次のビームがくることが多いので、避けに専念しよう。というか、この攻撃は避けづらいので、攻撃をしかけてこないような動きをしていくほうが重要だ。
これらを踏まえると、基本的な動きがおのずと制限されてくる。シェイカーの遠距離攻撃はいずれも避けづらいので、これらがこないように一定距離以上離れないようにしていこう。
これに加えて、奴の正面からズレたり、近付きすぎて近接攻撃を当ててしまわないようにするのも重要。つまりはちょうどいい距離になったら撃ち込んでいくわけだ。それ以外のときは間合いを調節しつつ、腕伸ばしを回避していくこと。
また、周りにあるコンピューターはすべてただの障害物なのでどんどん破壊していくといい。これが残っていると自分が動けるスペースが狭いので攻撃を避けづらくなってしまうからだ。

ザコにするためには

さらに簡単にするために次のようにやってみよう。

①左側のコンピューターを壊す

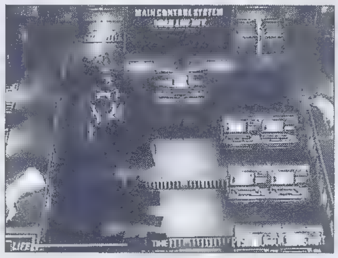
②奴の腕伸ばしを避けつつ、徐々に上に移動する

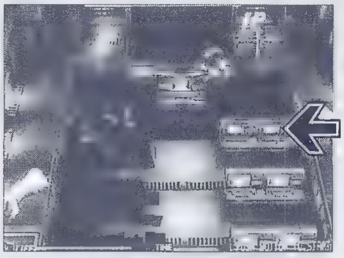
③階段までできたら階段の途中で待機して、腕伸ばしがきたときに右に緊急回避する

④すると、中央のモニターの上に登れる

この位置には奴は入ってこれないので、腕伸ばしを上に緊急回避しつつ、下を向いてひたすら撃ち込んでいける。

近接攻撃にならないのがポイントだ。これでこいつも楽勝だね！


ゆっくりと移動しつつ階段の途中で待機。


緊急回避で機械の上に乗ったら、あとは撃ち込んでいこう。

注目!! 隠し出口に行こう

シェイカーを倒すと中央のモニターを見るわけだが、この後に表示される出口は、実はもう1つ存在している。

通常は右側にのみ表示される出口だが、地形を見ればわかるとおり逆サイドの左側も出口になっているのだ。

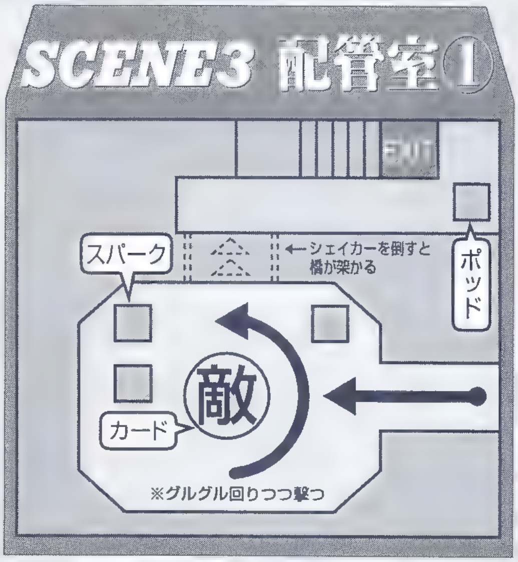
そして重要なのが、

●隠し出口である左側のほうが、簡単なうえに体力回復までできる

ということ。

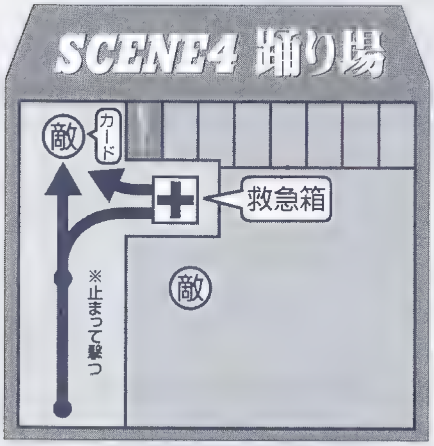
したがって、ここは迷わず左側の隠し出口に向かうのが普通である。

SCENE3 配管室①



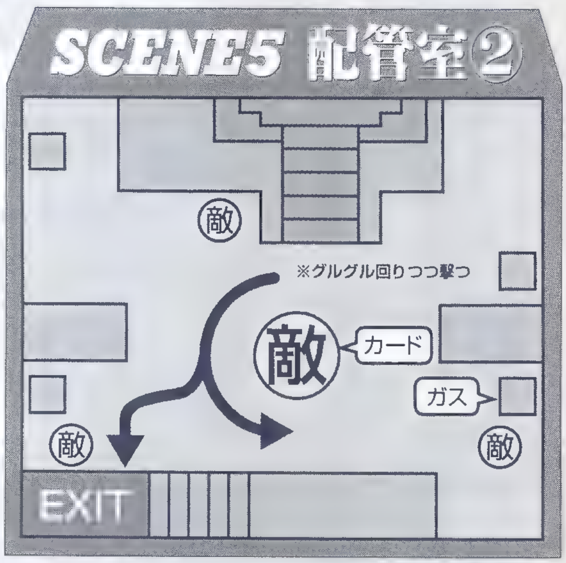
普通に出口を出てきた場合はこの配管室で再びシェーカーと対戦しなければいけない。足場が狭いのでかなりの持久戦になるため、タイムオーバーが結構怖いところだ。慎重に対処していこう。

SCENE4 踊り場



隠し出口を抜けてきた場合は、踊り場で緑のロボットと鳥が相手になる。ここはロボットのほうを速攻で倒していこう。そしてすぐに右下に向かって撃っていけば、鳥の攻撃の前にギリギリ間に合う。

SCENE5 配管室②



階段を降りると今度は別の中ボス（THE THING X）が待っている。同時にザコの赤クモも少し出てくる。

今までのルート分岐で、違うルート（失敗時）に行ったことのある人は知っているかもしれないが、まずはこの中ボスの攻撃を見てみよう。

シェイカーと似て、4種類の攻撃を距離によって使い分けてくる。近距離専用1種、遠距離専用1種、共通2種といった感じだ。

①回転アタック

これは近距離でくる攻撃で、Xの向かって右腕（つまり奴の左腕）の茶色い腕が振りかぶるとくる。長い首（？）が半回転するので、緊急回避をしていこう。ちなみにこの回転は常に時計回りなので、首の右をキープしていれば絶対に安全という衝撃の事実が存在する。

②棘飛ばし

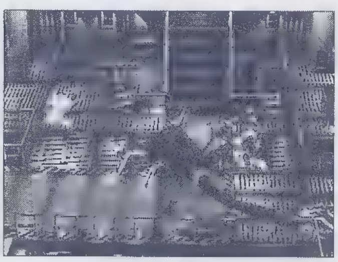
遠距離にいるとくる攻撃で、広範囲に棘を撒き散らす。前兆がわかりにくいうえ、棘のスピードも速いので非常に避けづらい攻撃だ。したがってこの攻撃がこないように接近戦を挑むのが基本となる。

③毒液飛ばし

首の牙が引っ込んでただの管状になるとくる攻撃。自分を狙ってくるので、座標があったら左右に移動すればOK。

④首叩きつけ

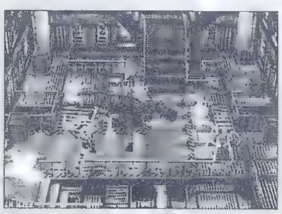
首がのけぞるとくる攻撃で、首を力強く地面に打ち付ける。これも自分と座標が合うとくる攻撃なので、左右に移動して避ければいい。何回か続けてくるので、あまり撃ち込みに専念しないようにしよう。


首の動きに注意すれば、奴の攻撃はくらわないはず。

回るが吉

それでは具体的な対処法を見てみよう。まずは中ボスよりも周りのザコを倒していくといい。中ボスだけなら簡単だが、ザコがつきまとってくると中ボスの攻撃に当たりかねないからだ。

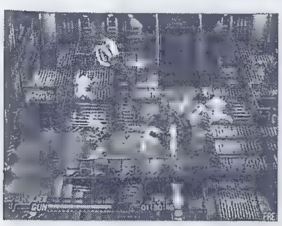
開幕と同時に左にいるザコを倒して、そのまま左下に移動しつつ左下のザコと右下のザコを順に倒していこう。ここで中ボスの動きを見つつ、新たに出現した左下のザコを倒しにいく。これでザコの処理は終了。


まずは周りのザコを優先して倒していこう。

さて、メインになる中ボスに対してはどうするかというと…

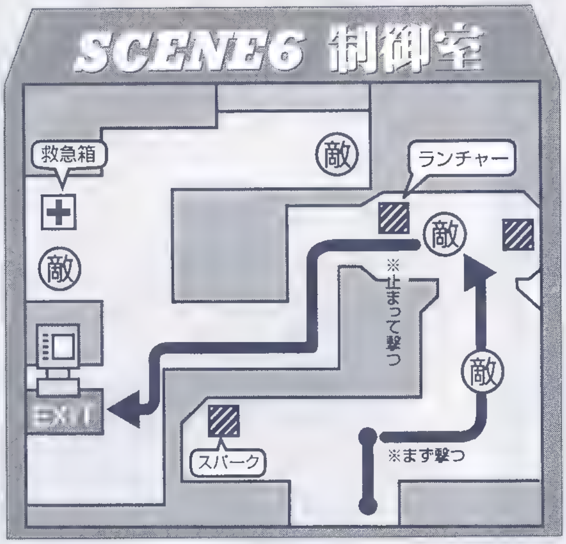
●近距離で、常に首の右側に位置しつつ撃ち込むのが基本パターン。

相手の動きを見つつ毒液と首叩きつけを避けていけばいい。中ボスの周りを回りつつどんどん撃ち込んでいこう。楽勝だね！


あとは接近戦で首の右側に位置して撃ち込みだ。

攻略地獄

SCENE6 制御室



このシーンは非常に難しく、ランチャーを使ったパターン以外で普通に抜けるのはかなりの冒険だ。スタートしたところからきっちりとパターンになっているので、ぜひ覚えてほしい。

一応敵について見てみると、とにかく各種ロボットの攻撃がどれも痛いうえに、一斉に攻撃してくるのが厄介。とてもじゃないがアドリブでは抜けられないだろう。特に緑のロボットは、攻撃力の高い破壊可能弾を連射してくるあのタイプなので注意したい。

それではランチャーを使ったパターンを紹介しよう。

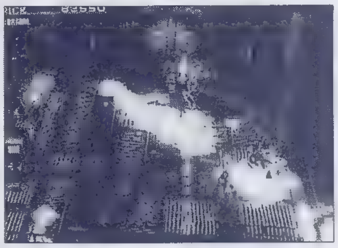
スタートしたら速攻で上に向いてランチャーを2発撃とう。これで右奥の青いロボットが倒せ、かつ上の緑のロボットにかなりのダメージを与えられる。次は右斜め上に向かって1発撃とう。これは赤いロボットを倒すためだ。

開幕で3発続けて景気良く使うことで、残りは緑のロボット2体だけになる。すぐに通路を上に移動していこう。

そしてアイテムボックスから出たランチャーを取りつつ上の緑のロボットをちょこっと撃って速攻で破壊。あとは上下の動きで左からの破壊可能弾を避けつつ緑のロボットを倒していこう。

ここまでのパターンは基本的に美月用で、ヴォートやリックはランチャー2発使えば安定するはず。まあ慣れないうちはこのパターンでいけばいいだろう。

この難関を抜ければいよいよ最終ボスだが…残念ながら今回はここまで。


開幕で3発ランチャーを撃つのが安全かつ有効。

カオスビートQ&Aコーナー
あの隠しはドコ?
皆様からの質問が大変多かった
この疑問が、ついに明らかに!!

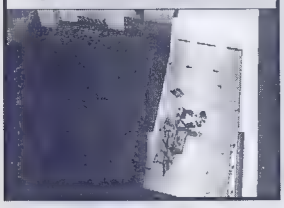
え〜、冬になるとこりゃ寒いというわけで、みかんを貪りつつふと湧いた疑問にお答えするこのコーナー。やって参りました第2回。早速いってみましょう。

Q：隠し得点の位置は?

A：ふふふ…やっとまともな答えの出るときがきたようだ。前回の答えに納得しない人も今回はバッチリ。

ちなみに隠し得点とは、地形の特定の場所を撃つことで入る点数のこと。撃つとピンクに光る場所がそれで、100点から2千点まで上昇し、合計で2万1千点稼ぐことができるのだ。とりあえず今回は攻略してきた成功ルートの隠し得点ポイントを紹介しよう。

ステージ0　シーン3
①手洗い場中央



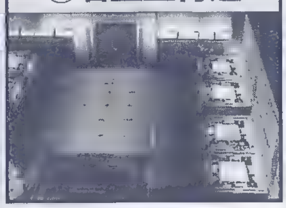
ステージ1　シーン3
②右側壁下隅



ステージ1　シーン4
③通路左下隅



ステージ3　シーン1
④右壁上付近



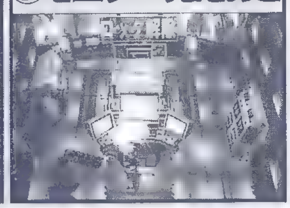
ステージ3　シーン8
⑤十字通路左壁下



ステージ3　シーン10
⑥右壁やや奥



ステージ5　シーン5
⑦モニター見たあと



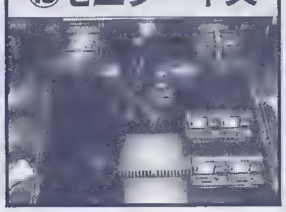
ステージ5　シーン6
⑧右壁奥やや下



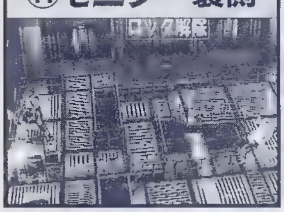
ステージ5　シーン12
⑨部屋奥中央



ステージ6　シーン2
⑩モニター中央



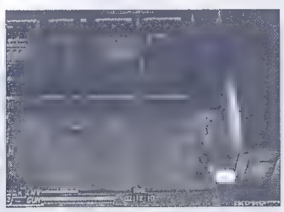
ステージ6　シーン5
⑪モニター裏側

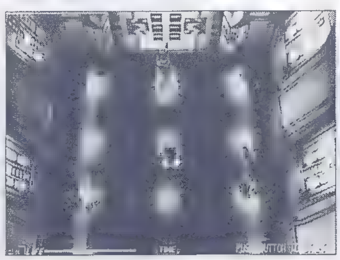


こんな感じで、隠し点数ポイントは合計11カ所もあったんです。この中で、⑦のところは普通と違って点がたくさん入いるようになっているぞ。

さて、隠し要素はこれだけかというと、実はほかにもいろいろあるんですね、これが。

たとえば、体力回復やガードベストといった重要なものまで隠されているから驚きだ。


こんなところに回復が！普通わからないって。


なんとガードベストまで隠されている。こりゃイイ感じ。

ただし、隠し点数以外の隠し要素はすべて

「何の変哲もないところに、一定以上ショットを当てる」

というものなので、これは基本的にほぼ気づかないはず！ショットを当てるポイントが非常に小さく、ドット単位の的でしかないからだ。

この隠しはほとんど知られていないので、次号で紹介する予定。こんだけあおって次号かい！という怒りのハガキが殺到しそうだが、今回はこれにて終了。

「MIX」モード基礎編!!

新しく覚えるところは、各コースのつなぎ部分だ!

DAYTONA™ USA 2 POWER EDITION



各コースのどこで分岐し、次のコースへ移るのかを全体マップとつなぎ部分のマップでしっかりチェックして走るぞ!!

担当:ずるずる㊤

デイトナUSA2にニューバージョンが登場したわけだが、さっそくその攻略に入っていきたい!

このニューバージョンで、新しく加わった「MIX」モードを攻略していくわけだが、さてさて、いったいどれぐらいの人たちが3コース全部やっていただろうか?

そんな状況の人も多いと思うので、いきなりガツン!と一気にやるのではなく、まずはMIXモードの流れを見ていって、自分がやっていなか



ったコースでのポイント、そしてこのモードで新たに加わった各コース間のつなぎの部分を今回はチェックしていきたい!まずはそれを全体マップで把握だ!!

MIXモードは、中級コースからのスタートとなる。

いきなり難度高めのコースからとなるが、そこでポイントになるのは、確実なロケットスタートと、左への直角カーブ、そしてきついヘアピンの3カ所!意外と少ない!

これをクリアし、最終コーナーの途中で分岐し、トンネルを抜けて上級コースへ移る。

上級コースのどこに出るかというと、後半の駅の手前の部分!ここからスタート!

さすがに上級コースは、辛いところがいっぱい!先号をチェックしたいところ!

その中でポイントになるのはやはりドリフトさせて曲がるコーナー!。大丈夫かな?

ほぼ1周し、360度曲がる先で分岐し、初級コースへ。

その出口はなんとピットロード!そこから始まり1周をしてゴールとなる!

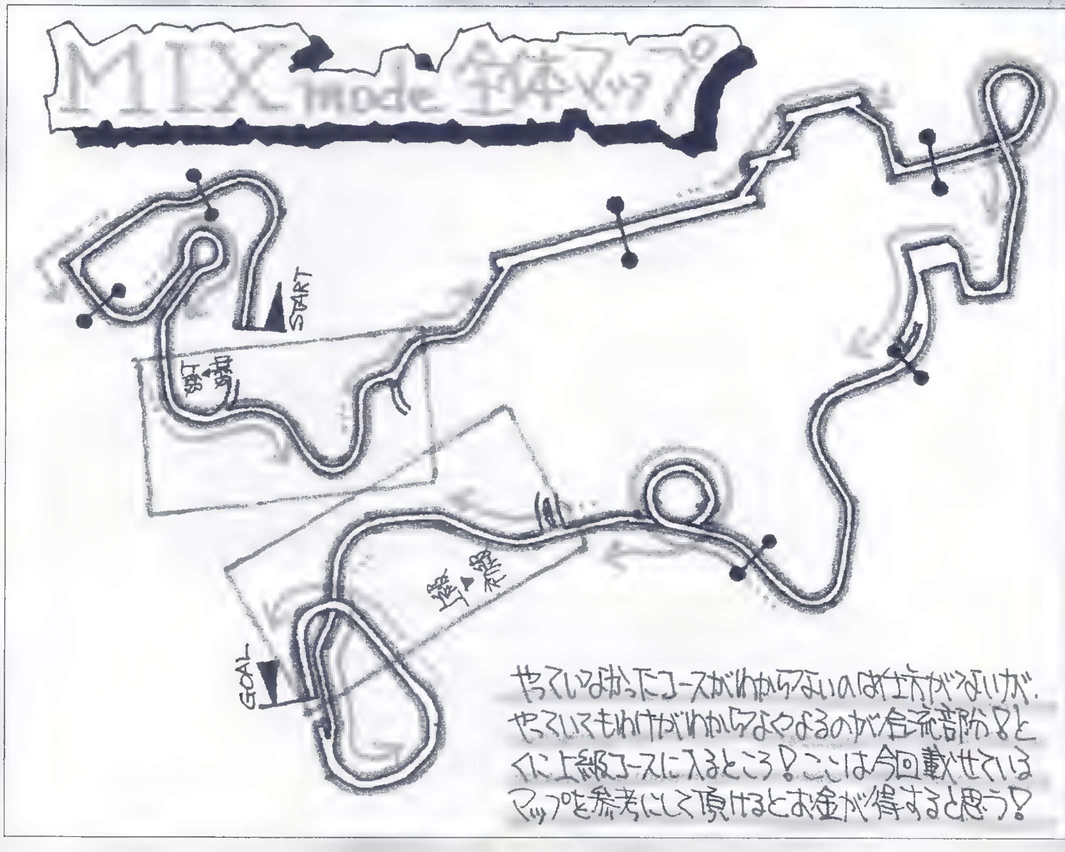
ポイントはなんと1つ目の左!ピットから曲がるため、これが結構辛いんだわ!

全体の流れはこんな感じ!!

全体を把握!!

MIX MODE

中級▶
▶上級▶
▶初級
の流れを覚えるぞ!



つなぎ部分を把握!!

MIX MODE

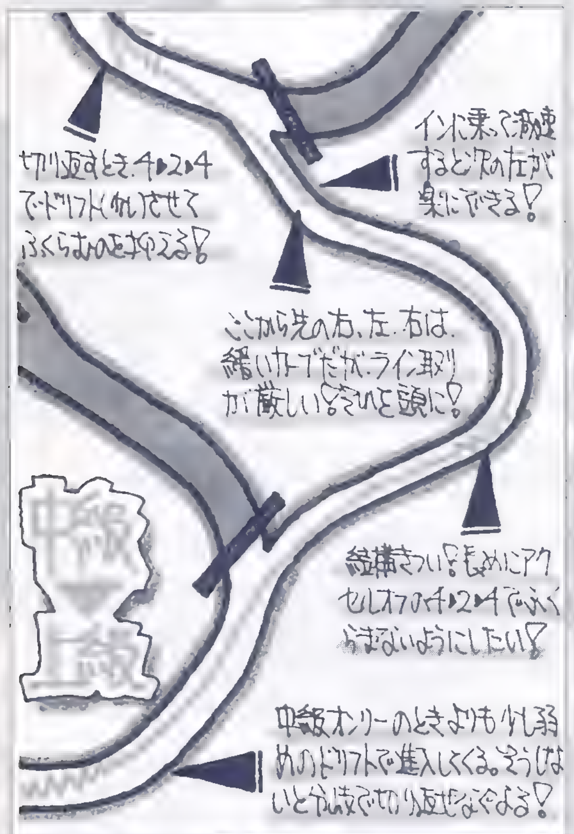
どこで分岐し どこに合流? それをマップでしっかりチェック!

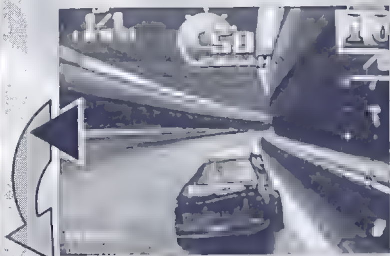
各コースごとの攻略は、以前にやっているので今回は省略させていただき、中級コースから上級コース、そして上級コースから初級コースへとつながる新しく作られたコースの部分についてクローズアップしていこうと思う。

まず中級コースのどこから分岐をするのか?

コース最後にある左へのコーナー、その右側に上級コースへとつながるトンネルの入り口があるー

普段の中級コースのみでの走行では、シャッターが締められて行けない。そこがMIXモードになると開くのだー





当然コースは規制され、そのトンネルのほうへ進むよう、カートレールで本コースか閉められる。



トンネルへは右から左へ、左は結構きついドリフトで!!

トンネルへの進入は、最終コーナーを半分進んだあたりで右へ切り返す形になる。なのでいつもの通りにドリフトをすると切り返せなくなるので注意してほしい。

トンネル内はまず右へ、そして左へ曲がり上級コースへ出ていく。その左、ややきついので4速・2速・4速でドリフトを行い(アクセルオフ)確実に曲がっていく。

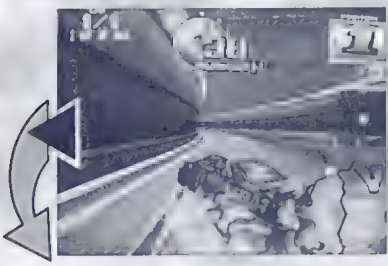
さて、上級コースのどこに出るかだが、ステーション付近の右へのコーナーのところに左側から合流する形となる。

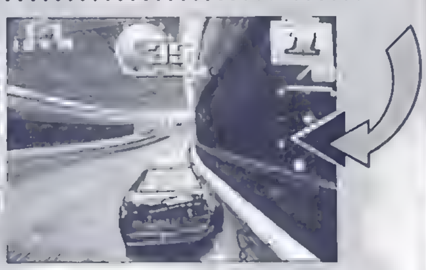
トンネルを出ると、本コースの左から合流する形になるので、右、そして左とハンドルを切ることになる。注意してほしいのは、その間隔が短いので、少し減速するか、右の芝を使って減速すること。

このあとはいつもの上級コースの走り方となる。

次に上級コースのどこから初級コースへ分岐をするかたが、それは、第4C.P.手前の右コーナーの部分ー

ここを曲がらずに真っすぐ進むと初級コースへつながるトンネルへ進むことになる。



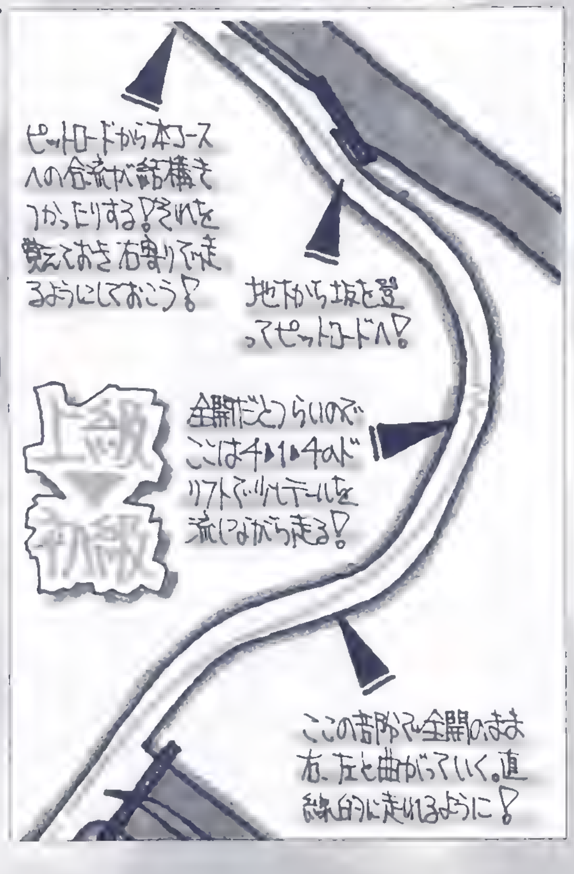


トンネル内で右から左へ、左へは軽いドリフトで抜けていく。

もちろんここも右へ曲がれないように閉められている。

初級コースへつながるトンネルであるが、入り口付近で軽く右、左に曲がったあと、ややきつい左を曲がり、最後に軽く右へ曲がり地上へ出る。

後半のややきつい左、ここもドリフトが必要。先が見えないのでその量が不安になるが最小限の量でOKだー



先程も説明したが、初級コースのスタートはピットロード。そこから1つ目の左へ入る!ここ、全開、グリップは辛い!なので、4速・2速・4速のトリフトで無難に走るといいだろうー



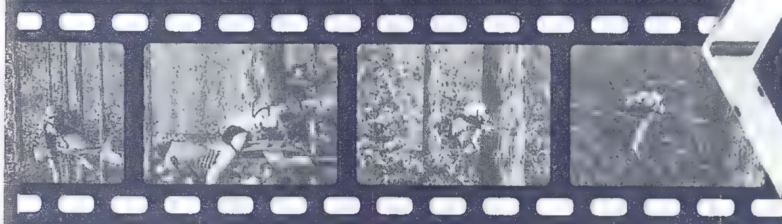
ピットロードから本コースへドリフトしていく!

新しい部分、チェックできたかな?これにあとは3コース分の暗記が必要!上級をやっていた人はかなり有利かー

このモードで1位ゴール、3分を目指すぞー

STAR WARS TRILOGY

最後の決戦へ向けて…

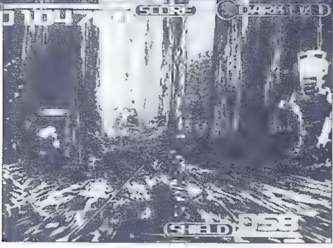


前回から引き続き、今回は3ステージからの攻略だ。

担当：SHO

STAR WARS TRILOGY ARCADE

ENDOR FOREST (エンドア フォレスト)



途中で出現する木やAT-STは避けないとダメージをくらう。

緑の楽園エンドア・フォレスト。目的はデススターを囲むシールド発生装置の破壊だ。

ステージ構成は大きく分けて2つに分類され、初めはスピーダーバイクに乗って敵と戦い、次にシールド施設を破壊するまでの時間稼ぎでストームトルーパーと白兵戦をすることになる。

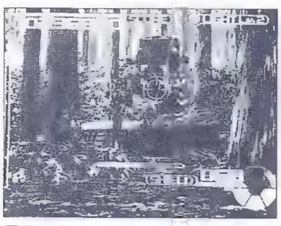
スピーダーバイクのステージは他の乗り物と違い、バイクの操作も必要になる。したがって、迫りくる木やAT-STをしっかり避けなくてはならないのだ。敵のスピーダーバイクも登場するが、ここでは無理に攻撃しなくてもいい。深追いすると反撃をくらったり、木にぶつかったりするからだ。ダメージをくらいたくなければ、敵のバイクをなるべく画面上に出さないようにスクロールさせてやることだ。

バイクのステージが終わるとストームトルーパーとの白兵戦になる。ここは普通に迎撃していけば問題ないが、途中にでてくる緑色の服を着た敵兵士もまざっているので注意したい。また、所々でイベントボタンを押すチャンスがあり、タイミングよくボタンを押すとイウォークが敵を攻撃して高得点となるので覚えておこう。



イベントボタンを押してイウォークに攻撃してもらうと、高得点。

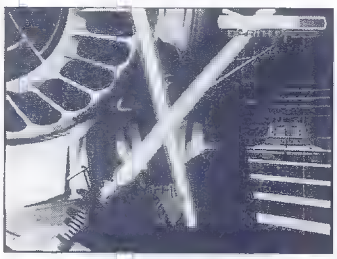
施設に爆弾をセットすると、最後にAT-STと戦うことになる。AT-STの攻撃手段は真ん中にある砲台と左右の砲台の計3つ。通常は本体を攻撃し、砲台にカーソルが付いたら、素早く撃ち込まなくてはならない。撃ち込みが遅いと攻撃されてしまうので、確実かつ素早い攻撃が要求されるのだ。



最後のAT-STは、砲台にカーソルが付いたら素早く連射攻撃だ。

THE EMPEROR'S THRONE ROOM DUEL WIHT DARTH VADER ダースベイダー

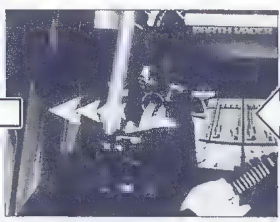
2回目のスペシャルステージはダースベイダーとの一騎打ち。イベントボタンを押してライトセイバーを構えたら、戦闘開始だ。初めは、ボバ・フェットと戦ったときのように、矢印の方向にライトセイバーを動かせばいい。前回も紹介したが、レバーの上下入力が逆になっているので、レバーの入力方向には注意したい。ある程度ベイダーの攻撃を受けたら緑色の矢印が表示され、攻撃のチャンス。しかし、ただ矢印の方向にライトセイバーを移動させても、それだけでは攻撃してくれない。緑の矢印の方向へ入力した後、必ず逆の方向にもう一つの緑矢印が出現するので、再度その方向に入力しなければならない。つまり、ライトセイバーを振りかざして、振り抜かなければ攻撃したことにはならないのだ。また、一方向にレバーを入れて、逆の方向に入力するとき、別の方法に間違って入力してしまうと、その時点で攻撃失敗となるので、注意。途中、下方向に矢印が出たとき、入れっぱなしにしなければならないところがあるので、それだけはしっかり覚えておこう。負けてもゲームオーバーにはならないが、できれば倒して先に進みたい。



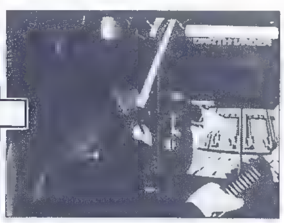
途中で、レバーを入れっぱなしにして、鍔競り合いとなる。



ライトセイバーを振り抜いたところで、初めてベイダーに攻撃がヒット。



入力後、必ず逆方向に緑の矢印が出現するので素早く入力。



緑の矢印が表示されたら、とりあえずその方向に入力。

ENDOR SPACE
（エンドアスペース）

最終決戦

選択できる全てのステージをクリアすると、最終ステージであるエンドア2が始まる。目的はデススターに突入して動力炉を破壊することにある。ステージ構成は大きく3つに分かれ、初めが両軍艦隊をまたいでの宇宙戦。次がデススター表面での宇宙戦。最後に、内部へ侵入し動力炉を破壊後脱出するというものだ。

ここではヤビン同様、同盟軍主力戦闘機Xウイングで戦うことになるので操作的に大きな変化はない。しかし、敵の攻撃は非常に激しいので覚悟してほしい。

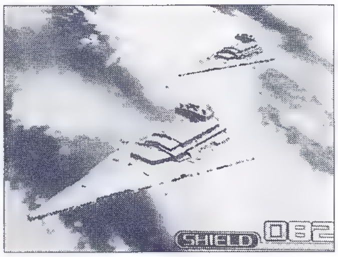
最初の宇宙戦はゲーム中最も難しく、もたもたしているとあっという間にダメージをくらってしまう。ここではタイファイターや、タイインターセプターなどが編隊を組んで攻撃してくるが、とにかく早めに攻撃することが基本。また、多数の編隊で攻撃してきたときには画面端の編隊よりも、中央の編隊を優先的に攻撃すること。これは中央の編隊以外は攻撃してこないという理由からだ。序盤の猛攻をしのいだら、次に重要なのが、十字の編隊を組んでくる相手だ。この編隊は、攻撃する順番を間違えるとダメージをくらってしまうので出てくる状況と攻撃する順番を覚えなければならない。出てくる十字編隊は2回。1回目の編隊は、初めに縦から攻撃し撃墜後、左右の敵を狙うというもの。2回目の編隊は横から攻撃し、その後縦の機体を攻撃すればOK。この編隊は、出てくる位置を覚え、出てきた瞬間に初めの一機を撃墜するような感じでないと、ノーダメージで通過するのは難しいので練習が必要だ。

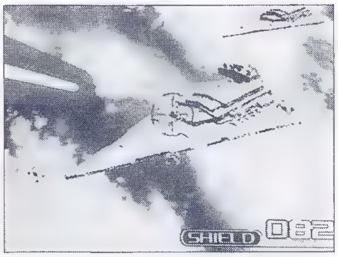
編隊が一段落すると最後に、タイボマーとシャトルタイデリアムが出てくる。ボマーはそれぞれ各個撃破すれば問題はないが、エネルギー弾を撃ってくるので、しっかり迎撃しよう。タイデリアムはどんどん突進してくるが、エネルギー弾さえ迎撃してればダメージをくらうことはない。

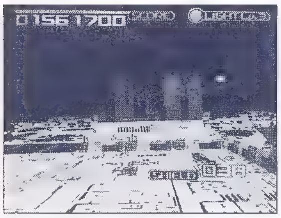
タイデリアムとの交戦が終わるとステージが変わり、デススター表面での宇宙戦になる。ここでは、迫りくる壁を破壊しながらタイファイターを相手にしなくてはならない。攻撃の優先度は壁が先で、次にタイファイターとなる。壁は堅く、かなりの撃ち込みを必要とするので連射は早めが基本。タイファイターの攻撃はそれほど激しくはないので落ち着いていこう。

表面での攻防が終わるといよいよ内部に侵入。このステージは動力炉に到達するまでは、迫ってくる壁を破壊するだけだが、かなりのスピードで侵入するため、かなり早い連射が必要。壁を壊して動力炉についたら、左右からタイファイターの編隊が一気に押し寄せてくる。ここは、どちらか片方の編隊を出てきた直後に攻撃し、ある程度撃墜すれば全滅させるのはさほど難しくはない。タイファイターをかたづけたら動力炉を破壊するだけ。初めに4カ所ロックオンしてイベントボタンを使ってミサイルを撃ち込み、1つ1つ破壊したら、最後真ん中にミサイルを撃ち込めば動力炉を破壊できる。後は脱出するのを見守るだけだ。

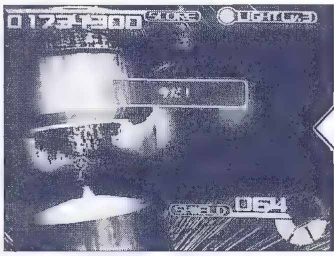

3つの編隊は左右よりも、画面中央の編隊を優先的に攻撃する。


十字編隊のタイファイターは撃墜する順番を覚える必要がある。


初めに縦のタイファイターを攻撃しその後左右の敵を倒すのだ。


迫りくる壁は、結構堅いので素早い連射が必要不可欠だ。


動力炉を破壊するには、初めに4カ所ロックオンして破壊する。

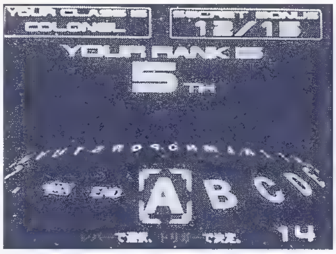

最後に中央のコアをロックオンしてミサイルを撃ち込めばOK。

イベントシステム

その他の要素

●イベントボタン

各ステージのさまざまなところで使用することができるイベントボタン。基本的な使用法はボタンが発光した瞬間だが、画面左下に現れる同盟軍のマークがゆっくり回転し始めたときでも使用が可能。このマークはイベントが近くなると出現し、ゆっくり回転、使用タイミングでゆっくり回転、使用中は速く回転、イベント終了後は消滅する。



クリア時に条件を満たしていると称号がもらえる。

●ランキング

一定以上の成績をあげてゲームをクリアすると、ネームエントリーとともに、ランク（称号）が与えられる。称号は「提督」から「エースパイロット」まで11段階用意されている。ランキング条件は「重要な味方を助けたか」、「全機撃墜したか」などのイベントをいくつクリアしたかが影響される。

●フォース属性

画面右上にあるフォースインジゲーターはゲーム中の行いによって変化するようになっている。LIGHT時には防御力が上がり連射スピードが落ちる。DARK時には防御力が下がり、連射スピードが上がるようになっている。

●ボーナス

高得点を得るためにいくつかのボーナスが用意されている。まず一つが無傷ボーナス。各ステージ中のスコア集計画面においてシールドの残量によってボーナスが表示される。また無傷ボーナスとは別にパーフェクトボーナスも用意されていて、ステージ中の敵を全機破壊するか、最後まで無傷で通した場合に、それぞれパーフェクトボーナスが入る。


フォースの属性で防御力や連射スピードが変わるのだ。

特別付録!!
「SNKトレーディングカードROUND2」
クロスマだけのオリジナルSPカード
3号連続の第1弾です！

クロスマーケット
アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン
X-MARKET

毎号
アニメ、ゲーム等の
個人情報が
2600件以上掲載！

定価450円（税込）



ありがとう！
クロスマーケット
1周年！
「読者の方へ
大・大・大感謝！」
の特集号だよ♥

イラスト／
あかつきごもく

1月情報号
好評発売中！

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て！」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方
応募用紙を使用し（コピー不可）、必要事項を書いてください。原則、B～Dは有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋（神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております）で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。
C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト（7cm×7cm）や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●
掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。
Aサイズ（小）：ネーム59文字。　イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ（中）：ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ（中）：ネーム53文字。　イラスト・写真可。　掲載料1000円
Dサイズ（大）：ネーム166文字。イラスト・写真可。　掲載料3000円

●住所公開・非公開について●
直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●
■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。　■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。　■数字は1マスに2文字書いて構いません（半角扱い）。　■特殊な文字は掲載できない場合があります。　■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、■連絡先アドレスの欄には記入せず本文欄に連絡先などをすべてご記入下さい。　■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません！●
■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換（ゲームソフトやビデオソフトなど）　■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買　■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの　■公序良俗に反するもの　■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの　■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの　■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの　※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意！●
■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。　■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。　■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。　■応募後、2カ月以上経過しても掲載されなかった場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。
TEL.03（3293）9483

宛　先
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　株式会社新声社　「クロスマーケット」掲載希望係

締切：毎月30日ごろ
※30日到着分までは翌月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行　株式会社新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券
500円割引
GM 1/30・2/15合併号
※コピー不可

キリトリ

X-MARKET応募用紙
※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ（AからDまでのいずれかにマルをつけてください）　A・B・C・D

■掲載ジャンル（ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください）
①ゲーム全般　②アニメ、特撮など映像メディア全般　③コミック　④同人誌　⑤コスプレ　⑥模型関係　⑦トレーディングカード　⑧声優、芸能　⑨パソコン　⑩その他

■掲載内容（募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください）
①売ります　②ゆずります　③買います　④ゆずってください　⑤友達募集　⑥会員募集　⑦交換　⑧原稿執筆（します＆募集）　⑨私（達）に注目して　⑩その他

■キャッチタイトル
掲載内容をひとことで（10文字以内）

■都道府県名　■性別　男・女　■年齢　歳

■学年　小・中・高・大　年生　■職業

■連絡先アドレス（38文字以内）

ダイレクト・転送サービス
（どちらかにマルをつけてください）

■本文（A：住所や電話番号など連絡先込で59文字まで　B：150文字まで　C：53文字まで　D：166文字まで）

C　A　B　D

■公開用氏名（10文字以内）

住所　フリガナ
〒□□□-□□□□

氏名　フリガナ

電話番号　（　　）　－

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか？ 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

求人倍増！ 就職抜群！ 業界も注目する生徒の技術力の高さと充実したマシン環境！

完璧！ ゲームデザイン科



CG作品⬆ゲームデザイン科2年・長友渉

大切なのは就職デビュー

●学院では3月卒業にむけて、就職デビュー活動もピークをむかえています。生徒が希望する就職を達成させるために、進路指導担当者と担任教師が個別にきめ細かな指導をしています。また、声優科や漫画家プロ養成科など、デビューを目的とする学科も、学内オーディションや卒業公演、雑誌編集長の生徒作品審査会、出版社への作品持込み指導等、自分の演技や執筆作品を売り込むため多くのチャンスを提供しています。（進路指導部）



人気がある学校の理由

1 驚異の就職内定率。完璧な就職とデビュー指導。
2 他校に比べ年額30～50万円も低廉な適正学費。
3 現場直結！動画と彩色は本番用を授業に導入。
4 先生は全員が現役か現場経験者。担任制で指導。
5 PC98、PawerMAC、Gateway最新マシンで実習。
6 学院奨学金制度あり。年額3～24万円を支給。
7 資格と技術修得。英会話、基礎デッサン無料講座。
8 チャンスの提供。学内オーディションや卒業公演。

本年出願率最高を記録

願書受付の締切りまであと3か月となりましたが東京校・大阪校とも予想以上に好調な出願率となっています。これは上記8項目の理由のほかに、創立以来16年間を誠実、着実に歩んできたことと、各業界で活躍するOBの実績を評価された結果です。

■才能を眠らさない！東京アニメーター学院

4月生夜間部受付中！

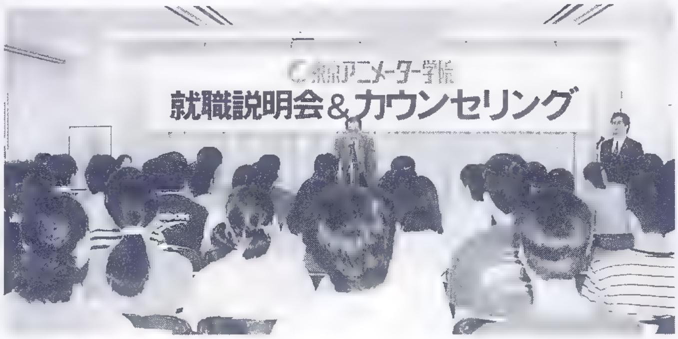
アニメーション声優科　アニメーション科
漫画家プロ養成科　イラストレーション科
ゲームデザイン科　毎週2回授業18：30～21：00

東京アニメーター学院・大阪アニメーター学院設置学科			
○	アニメーション声優科	○	エアーブラシ彩色科
○	漫画家プロ養成科		アニメーション美術科
○	アニメーション科		アニメキャラクター科
○	ゲームデザイン科		漫画原作シナリオ科
○	イラストレーション科		コミック編集者養成科

○印大阪アニメーター学院設置学科

3月卒業時までには就職を勝ち取る

本学院では今、就職先企業の人事担当者を招き、各学科ごとに「就職説明会&カウンセリング」が盛んに行われています。生徒は次々に掲示される最新求人票から、自分が希望する就職先を選択しています。就職を成功させるために、進路指導部担当者の面談や担任教師との相談やアドバイスなど、生徒ひとり一人にきめ細かな指導をしています。（進路指導部）



立地・環境・設備に注目 大阪アニメーター学院

■本学院は阪急梅田駅から徒歩5分の所に位置しています。若者が集まるおしゃれな街・茶屋町を少し通り抜けた静かな町の一角にある、6階建ての新しい校舎です。未来の精鋭クリエイターが育つ最適な環境といえます。なお、今年度入学生全員に創立記念奨学金12万円を支給します。



大反響！出願率絶好調！ 大阪アニメーター学院

■願書受付の締切りまであと3か月となりましたが、大阪校の場合、スタート時から反響があり、お問合わせや質問も多く、現在も予想を大幅に上回わる出願率となっています。本年4月の授業開始時には、ベテラン講師と最高の設備で、入学生の期待に応える授業を展開していきます（事務局）





■就職デビュー抜群！ 学生寮完備。朝日・毎日・読売新聞社等、奨学金制度（学費全額免除・給与月額12万円支給）国の教育ローン及びさくら銀行教育ローン有。

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

東京アニメーター学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

文部省認可CGARTS協会認定CG教育校　社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員

大阪アニメーター学院

〒530-0015 大阪市北区中崎西3-3-43 ☎06-6377-8611

東京・大阪学院ホットライン電話・FAX	学院見学 体験入学	学院見学毎日実施。日時を電話にて要予約〈体験入学〉1月16日（土） 1月30日（土） 2月27日（土）お友だち、ご父母同伴可。ナイスな特典あり〈東京校〉	入学相談 入学案内書	東京校 0120 0120−194−810 大阪校 0120 0120−194−720
	入学案内書（無料進呈）	ハガキ・電話・FAXで住所・氏名・年令・電話・志望校明記する	〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 東京・大阪アニメーター学院 総合受付本部	0120 FAX 0120−194−750

マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

予約受付中! ジョジョの奇妙な冒険 グラディウスⅣ

新作予約受付中

発売日や価格などが未定の商品の予約も受け付けています。
詳細が決まりしだいご連絡を差し上げます。

■ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)1月6日発売予定	129,000
■グラディウスⅣ 2月発売予定	288,000
■ストリートファイターⅢ3rd IMPACT	価格未定

その他の新作基板も予約可能です。

カプコン

ジョジョの奇妙な冒険(PCB)	発売中
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト)	予約受付中129,000
パワーストーン(NAOMI)	予約受付中
マジカルテトリス	特価
超鋼戦紀キカイオー	TEL
ストリートファイターZERO3(ソフト)	TEL
ストリートファイターEX2	TEL
MARVELvsCAPCOM(ソフト)	40,000
スターグラディエイター2	TEL
ストリートファイターⅢ3rd IMPACT	予約受付中
私立ジャスティス学園	TEL
ストリートファイターⅢ2nd IMPACT	35,000
ストリートファイターⅢ	15,000
ウォーザード	15,000
ストリートファイターEXplus	32,000
ストリートファイターEX	22,000
★CP SYSTEMⅡ★	
ポケットファイター(ソフト)	15,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト)	3,000
ヴァンパイアセイヴァー2(ソフト)	5,000
ヴァンパイアハンター2(ソフト)	5,000
MSH vs ストリートファイター(ソフト)	16,000
X-MEN vs ストリートファイター(ソフト)	12,000
バトルサーキット(ソフト)	15,000
クイズなないろドリームス(ソフト)	5,000
ストリートファイターZERO(ソフト)	2,000
ストリートファイターZERO2(ソフト)	3,000
ストリートファイターZERO2 ALPHA(ソフト)	14,000
ストリートファイターALPHA2(ソフト)	5,000
ロックマン2(ソフト)	20,000
スーパーパズルファイターⅡX(ソフト)	5,000
D&Dシャドーオーバーミスタラ(ソフト)	35,000
19XX(ソフト)	22,000
マーブルスーパーヒーローズ(ソフト)	7,000
ヴァンパイアハンター(ソフト)	2,000
サイバーボッツ(ソフト)	4,000
X-MEN(ソフト)	4,000
パワードギア(ソフト)	15,000
スーパーマッスルボマー(ソフト)	15,000
ヴァンパイア(ソフト)	3,000
エイリアンvsプレデター(ソフト)	35,000
スーパーストリートファイターⅡX(ソフト)	3,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト)	15,000
スーパーストリートファイターⅡ(ソフト)	2,000
CPSⅡマザー	12,000
天地を喰らうⅡ	15,000
キャディラックス	20,000
1941	38,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	8,000
キャプテンコマンドー	15,000
ナイツオブザラウンド	14,000
ストリートファイター	18,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストリートファイターⅡ'ターボ	8,000
戦場の狼Ⅱ	14,000
戦場の狼Ⅱ(海外)	12,000
エリア88(海外)	13,000
クイズ殿様の野望2	2,000
クイズアンドドラゴンズ	3,000
クイズカプコンワールド2	4,000
ワンダー3(海外)	25,000
ロストワールド(P付)	75,000
ラッシュ&クラッシュ	20,000
虎への道	10,000
大魔界村	20,000
魔界村	25,000
戦いの挽歌	25,000
USネイビー	9,000
バース	18,000
戦場の狼	10,000
エグゼドエグゼス	25,000
1942	8,000
バルガス	8,000

アイレム

ジオストーム	25,000
フック	18,000
パーフェクトソルジャーズ	20,000
R-TYPE	16,000
R-TYPEⅡ	12,000
エックスマルチプライ	16,000
ドラゴンブリード	8,000
剣豪	10,000
クイズF1 1,2フィニッシュ	1,000
サンダーブラスター	14,000
ぐっすんおよよ	3,000
ボンバーマンワールド	20,000
ガンフォース	6,000

セガ

SPIKE OUT	発売中
ダイナマイト刑事2(MODEL2)	TEL
バーチャロンオラトリオタングラム(MODEL3)	TEL
ファイティングバイパーズ2(MODEL3)	TEL
★MODEL3★	
バーチャファイター3tb(ロム)	30,000
バーチャファイター3tb(筐体一式)	特価
★MODEL2★	
バーチャファイター2.1(PCB)	15,000
バーチャファイター2(PCB)	12,000
★ST-V★	
コットンブーメラン(ソフト)	TEL
アストラスーパースターズ(ソフト)	5,000
レディアントシルバーガン(ソフト)	13,000
ガーディアンフォース(ソフト)	8,000
対戦タントアールサシッス(ソフト)	16,000
サクラ対戦花組対戦コラムス(ソフト)	3,000
シーバスフィッシング(ソフト)	3,000
コットン2(ソフト)	3,000
グルーヴォンファイト(ソフト)	5,000
プロ麻雀極S(ソフト)	3,000
マルちゃんdeグー!!!(ソフト)	3,000
ファインドラブ(ソフト)	5,000
上海万里の長城(ソフト)	20,000
バーチャル麻雀(ソフト)	3,000
全日本プロレスフューチャリングバーチャ(ソフト)	2,000
マイフェアレディ(ソフト)	35,000
ピットフォーレⅡ	25,000
青春スキャンダル	20,000
フリッキー	30,000
カロリーくんvsモグラニアン	10,000
テトリス	5,000
ボナンザブラザーズ	18,000
クイズめくるめくストーリー	1,000
クイズゴーストハンター	1,000
クイズ廊下に立ってなさい!	1,000
ぷよぷよ	2,000
ぷよぷよ通	3,000
所さんのまーまーじゃん	1,000
クラッチヒッター	2,000
エイリアンストーム	15,000
MVP	1,000
スタックコラムス	2,000
コラムス	3,000
コラムスⅡ	2,000
タントアール	3,000
登龍門	2,000
D.Dクルー	5,000
チャンピオンベースボール	2,000
ダイナミックカントリークラブ	1,000
ウォーリーを探せ(P無)	1,000
オーライル	8,000

コナミ

グラディウスⅣ(予約受付中)	288,000
バトルトライスト	40,000
ファイティング武術2nd	TEL
進め対戦ぱずるだま	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
実況パワフルプロ野球'EX	45,000
実況パワフルプロ野球'EX(ソフト)	8,000
★SYSTEM GX★	
対戦とっかえだま	8,000
サッカースーパースターズ(ケーブル付)	20,000
沙羅曼陀2	6,000
だい好キッス	12,000
極上パロディウス	8,000
ときメモ対戦ぱずるだま	6,000
ツインビーヤッホー	6,000
対戦ぱずるだま	4,000
対戦とっかえだま(ソフト)	5,000
ときメモ対戦ぱずるだま(ソフト)	2,000
沙羅曼陀2(ソフト)	1,000
だい好キッス(ソフト)	5,000
ツインビーヤッホー(ソフト)	1,000
対戦ぱずるだま(ソフト)	1,000
ガイアポリス	22,000
バッキーオヘア	20,000
究極戦隊ダダンダーン	32,000
A-JAX	20,000
コンバットスクール(P付)	45,000
クライムファイターズ2	12,000
クライムファイターズ2(4P)	10,000
出たな!!ツインビー	4,000
パロディウスだ!	4,000
パンクショット	3,000
クォース	5,000
ヘクシオン	3,000
シティーボンバー	15,000
マンハッタン24分署	12,000
サーカスチャーリー	8,000
スーパーコブラ	20,000
スーパーバスケットボール	3,000
ジャイラス	10 000
ロックンロープ	20,000
ロードファイター	10,000
リングの王者	5,000
スクランブル	25,000
イーアルカンフー	10,000
ゴルフィンググレイツ(P無)	1,000
クイズ学問のススメ	2,000
Mr.五右衛門	12,000

データイースト

ダークシール	12,000
アクトフェンサー	8,000
ファイティングファンタジー	20,000
ファイターズヒストリー	2,000
ワールドカップバレー'95	10,000
トライアウト	3,000
ファイターズヒストリー	2,000
キャプテンアメリカ	18,000
スタジアムヒーロー	1,000
ジェネシス	15,000
リバレーション	15,000
SRD	15,000
ミッドナイトレジスタンス(P無)	8,000
シークレットエージェント	6,000

東亜プラン

ヘルファイヤー	7,000
バツグン	20,000
ドギューン	10,000
V-V	10,000

タイトー

サイキックフォース2012	78,000
カオスヒート(G-ネット)	TEL
レイクライシス(G-ネット)	243,000
G-DARIUS	16,000
まじかるでーと卒業告白大作戦	8,000
★F3 SYSTEM★	
ランドメーカー(F3)	38,000
パズルボブル4(F3)	12,000
ぽっぷんぽっぷ(ソフト)	8,000
プチカラット(F3)(P無)	2,000
きらめきスターロード(ソフト)	10,000
パズルボブル3(ソフト)	3,000
バブルシンフォニー(ソフト)	4,000
バブルメモリーズ(ソフト)	6,000
アルカノイドリターンズ(ソフト)(P無)	500
森口博子のクイズでヒューヒュー(ソフト)	4,000
クイズシアター(ソフト)	1,000
ハットトリックヒーロー'95(ソフト)	1,000
パズルボブル2X(ソフト)	500
究極タイガーⅡ(ソフト)	1,000
逆鱗弾(ソフト)	1,000
グライアス外伝(ソフト)	3,000
あっかんべぇだぁー(ソフト)	1,000
カイザーナックル(ソフト)	1,000
ダイノレックス	8,000
スペースインベーダーDX	4,000
ヒット・ジ・アイス	3,000
グレートソードマン	25,000
ジャングルキング	20,000
アルパレスタ	5,000
スラップショット	3,000
スーパークイックス	5,000
ダイナマイトリーグ	4,000
メタルブラック	15,000
タイガーヘリ	5,000
究極タイガー	8 000
ツインコブラ	20,000
大旋風	4 000
ヘビーユニット	4 000
マスターオブウエポン	5,000
マージャンクエスト(ソフト)(非脱衣)	1,000
地獄めぐり	5,000
黄金の城	28,000
べんべろべえ	35,000
あしたのジョー	6,000
達人	8,000
阿修羅ブラスター	15,000
アルカノイド(P無)	2,000
エレベーターアクション	10,000
プレビリアン(P付)	30,000
ハットトリックヒーロー	5,000
クイズ人生劇場	4,000
クイズ人生劇場(ソフト)	1,000
USクラシック(P無)	1,000
チャイニーズヒーロー	8,000
キックエンドラン	3,000
ダッシュ野郎	8,000
嗚呼栄光の甲子園(ソフト)	500

ナムコ

パカパカパッション(新品)	185,000
ダービークイズ(新品)	178,000
ソウルキャリバー	TEL
スーパーワールドスタジアム'98	TEL
子育てクイズマイエンジェル3	15,000
エアガイツ	55,000
リベログランデ	TEL
鉄拳3	TEL
鉄拳2Ver B	TEL
ソウルエッジVer.Ⅱ	TEL
ダンシングアイ	23,000
ナムコクラシックコレクションVol.2	25,000
子育てクイズマイエンジェル	2,000
子育てクイズマイエンジェル2	2,000
バーニングフォース	18,000
マーベルランド	18,000
コズモギャング・ザ・ビデオ	10,000
ワルキューレの伝説	40,000
ドラゴンセイバー	12,000
ドラゴンスピリット	38,000
メルヘンメイズ	38,000
ピストル大名の冒険	35,000
倉庫番	35,000
タンクフォース	35,000
ローリングサンダー	25,000
イシターの復活	50,000
ドルアーガの塔	25,000
スカイキッド	20,000
ディグダグ	5,000
ゼビウス	5,000
マッピー	10,000
ドラゴンバスター	15,000
ボスコニアン(海外)	15,000
熱闘!激闘!クイズ島	2,000
爆裂クイズ魔Q大冒険	2,000
コズモギャングザパズル	3,000
クラックス	2,000
スーパーワールドコート	3,000
ティンクルピット	6,000
エメラルディア	3,000
エクスバニア	5,000
ギャラガ	5,000
ギャプラス	10,000

ジャレコ

テトリスプラス2	16,000
テトリスプラス	13,000

トライ ホームページ開設!
http://www.try-inc.co.jp/

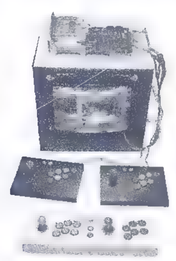
カプコン
Q-グランダム25



ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。迫力の立体サウンド「Qサウンドシステム」対応。

¥68,000~

18インチ ハンドメイドモニター



コントローラー(1P)
8ボタンタイプ
電源・ハーネス付
¥98,000
ストⅡタイプ
¥70,000
別売コントローラー
(重り付)
※コントローラーは4本まで取付可能
¥10,000

タイトー **カナリー**



¥60,000~

アイレム **マドンナ**



¥68,000~

コナミ **DOMY Jr.**



¥70,000~

セガ **エアロシティ**



¥58,000~

セガ **アストロシティ**



¥100,000~

ジャレコ **PONY mk.Ⅳ**



¥60,000~

基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。

秋葉原の基板屋 Funtom 激安販売 高価買取

新製品

月華の剣士第2幕	128,000
アシュラブレード	158,000
ガンバード2	188,000
コナミ80sアーケードギャラリー	168,000
ショックトルーパー2nd	68,000
スターソルジャー	126,000
ホットギミック快楽天	178,000
闘龍伝説エランドール	120,000
マジカルテトリス	148,000
ダービークイズマイドリーム	178,000
バカバカパッション	185,000
CD麻雀コギャルハンターRON	98,000

希少基板

Mr.クーガー	15,000
Sインベーダー(カラー)	18,000
SインベーダーP2(カラー)	28,000
SインベーダーP3(カラー)	25,000
SインベーダーP3(白黒)	20,000
アリババ	18,000
アンブッシュ	18,000
ウオンテッド(シグマ)	65,000
オズマウオーズ(カラー)	48,000
オズマウオーズ(白黒)	40,000
キックボーイ	35,000
ギャラクシーウオーズ(カラー)	48,000
キャンバスクロッキー	38,000
シャトルインベーダー	20,000
スペースストレンジャー	38,000
タイムリミット	38,000
ドクターミクロ	20,000
ニャンコロ	65,000
バルーンボンバー(カラー)	48,000
フリスキートム	80,000
ボートマン	40,000
ポラリス(白黒)	48,000
ミサイルコマンド(PCB)	20,000
ラジカルラジアル	23,000
リバーパトロール	30,000
ルナレスキュー(カラー)	48,000

コナミ

GXマザー(下コネクター付)	5,000
ツインビーヤッホー	4,000
ときめきぱずるだま	4,000
大好きキッス	5,000
その他GXソフト	超激安
A-JAX	18,000
ウエディングラプソディ	4,000
エイリアンズ	17,000
ガイアポリス	15,000
クオース	5,000
ザ・ハスラー	3,000
サーカスチャーリー	6,000
サプライズアタック	1,500
サラマンダ	20,000
サンダークロス2	15,000
とべポリスターズ	10,000
ハイパーオリンピック84	10,000
バトルトライスト	28,000
フラックアタック	12,000
ライフフォース	30,000
魂斗羅	10,000
魔獣の王国	43,000

アイレム

Rタイプ2	9,000
Xマルチプライ	12,000
エアデュエル	8,000
ドラゴンブリード	8,000
フック	13,000
ロードランナー4	23,000
銀河帝国の逆襲	10,000

カプコン

CPS II マザー	13,000
19XX(B)	18,000
D&D(B)	20,000
D&D2(B)	33,000
X-MEN(B)	5,000
X-MENvsストリートF(B)	18,000
ヴァンパイア(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー(B)	2,000
ヴァンパイアセイバー2(B)	5,000
ヴァンパイアハンター(B)	1,500
ヴァンパイアハンター2(B)	5,000
エイリアンVSプレデター(B)	35,000
カプコンスポーツクラブ(B)	50,000
サイバーボッツ(B)	5,000
スーパースト2(B)	1,500
スーパースト2X(B)	3,000
スーパーマッスルボマー(B)	10,000
ストリートファイターゼロ(B)	1,500
ストリートファイターゼロ2(B)	2,000
ストリートファイターゼロ2α(B)	10,000
ストリートファイターゼロ3(B)	68,000
パワードギア(B)	13,000
ポケットファイター(B)	20,000
マーヴルvsカプコン(B)	45,000
マーヴルvsストリートF(B)	23,000
マーヴルスーパーヒーローズ(B)	7,000
1942	6,000
1943	8,000
F1ドリーム	4,000
ウォーザード	16,000
エグゼドエグゼズ	30,000
キャプテンコマンドー	12,000
カプコンワールド2	4,000
クイズ&ドラゴンズ	2,000
サイドアームス	10,000
ストリートファイター2	7,000
ストリートファイター2ダッシュ	7,000
ストリートファイター2ターボ	8,000
ストリートファイターIII	14,000
ストリートファイターIII 2nd	33,000
チキチキボーイズ	10,000
ナイツオブザラウンド	8,000
ニモ	18,000
バルガス	7,000
ファイナルファイト	17,000
闘神伝2	12,000

データイースト

コブラコマンド	5,000
サイコニクスオスカー	15,000
ダークシール	13,000
ダークシールII	15,000
プロテニス	5,000
ヘビースマッシュ	10,000
ラストミッション	15,000
リバレーション	5,000
ワールド カップ バレー95	2,000
強行突破	7,000

セガ

ST-Vマザー	35,000
イントロドンドン(SUB)	500
ウインターヒート(SUB)	1,000
オセロしようよ(SUB)	28,000
ガーディアンフォース(SUB)	10,000
コットン2(SUB)	3,000
コラムス97(SUB)	200
サシっす(SUB)	18,000
デカスリート(SUB)	200
バーチャファイターキッズ(SUB)	200
バーチャファイターリミックス(SUB)	200
ばくばくアニマル(SUB)	200
ファイナルアーチ(SUB)	200
ファインドラブ(SUB)	7,000
プリクラ大作戦(SUB)	500
マルチャンdeグー(SUB)	1,500
花組対戦コラムス(SUB)	1,000
紫炎龍(SUB)	1,500
蒼穹紅蓮隊(SUB)	200
ST-Vソフト各種	超激安
プリクラソフト各種	特価
アレックスキッド	15,000
ガルディア	8,000
コラムス	1,500
コラムスII	1,500
ザクソン	10,000
シャドーダンサー	6,000
シンドバットミステリー	23,000
スクランブルスピリッツ	6,000
スタックコラムス	1,500
テトリス	2,000
バーチャファイター2(PCB)	18,000
バーチャファイター3(PCB)	40,000
バーチャファイター3tb(PCB)	65,000
バーチャロン(PCB)	45,000
バンクパニック	5,000
ファイティングバイパーズ	45,000
ぷよぷよ	1,000
ぷよぷよ通	2,000
ベイルート	4,000
ポトポト	1,500
ライオットシティー	4,000
ラストブロンクス	45,000
忍	5,000
忍者プリンセス	17,000

ナムコ

ギャラガ	3,000
コズモギャングザビデオ	6,000
サイバースレッド	18,000
スタースイープ	8,000
ゼビウス	5,000
ゼビウス3D/G	12,000
ソウルキャリバー(新品)	148,000
ダンシングアイ	25,000
ドラゴンスピリッツ	28,000
ドルアーガの塔	20,000
ニューマンアスレチックス	5,000
バラデューク	15,000
ボスコニアン	10,000
ローリングサンダー	28,000
ロンパーズ	23,000
ワールドスタジアム89	23,000
源平討魔伝	25,000
子育てマイエンジェル	800
子育てマイエンジェル2	2,000
子育てマイエンジェル3	25,000

タイトー

F3マザー	33,000
アルカノイドリターンズ(SUB)	200
エレベーターアクション	2,000
クレオパトラフォーチュン(SUB)	800
パズルボブル2(SUB)	200
パズルボブル2X(SUB)	200
パズルボブル3(SUB)	200
パズルボブル4(SUB)	15,000
プチカラット(SUB)	3,000
ぽっぷんぽっぷ(SUB)	6,000
逆鱗弾(SUB)	500
究極タイガーII(SUB)	500
その他F3ソフト各種	超激安
Gダライアス	10,000
GダライアスVer.2	18,000
アルカノイド(PCB)	1,000
アルペンスキー	18,000
インセクターX	7,000
クイズH.Q.	3,000
クイズクエスト	3,000
クイズ人生劇場	2,000
クイックス	18,000
グレートソードマン	13,000
クロスシューター	5,000
サイキックフォース	12,000
サイキックフォースEX	15,000
サイキックフォース2012	98,000
ザ・ピット	7,000
スラップファイト	7,000
チャイニーズヒーロー	7,000
ハットトリックヒーロー	3,000
バトルシャーク	4,000
パニックロード	3,000
ピンポンキング	6,000
ファイターズインパクト	15,000
ヘビーユニット	3,000
まじかるでーと告白	7,000
まじかるでーと卒業	9,000
レイフォース	10,000
レイメイズ	20,000
レインボーアイランドEXTRA	20,000
影の伝説	13,000
黄金の城	23,000
究極タイガー	7,000
功里金団	4,000

SNK

ASO	14,000
ヴァンガード	17,000
ヴァンガードII	12,000
ジョイフルロード	20,000
ハル21	12,000
ファンタジー	33,000
怒(PCB)	5,000

ジャレコ

エクセライザー	5,000
ゲーム天国	7,000
テトリスプラス	9,000
テトリスプラス2	20,000
パルトリック	28,000
メガシステム32マザー	7,000
ワイワイジョッキーゲートイン	5,000
瀋岸戦争	8,000
魚ボコ	17,000

テクモ

Vゴールサッカー(ロケVer.)	8,000
アストラスーパースターズ(SUE)	8,000
エイトフォース	10,000
カズラー	7,000
がんばれギンくん	5,000
ガンネイル	15,000
クイズココロジー	800
クイズココロジー2	1,000
クイズ学園パラダイス	500
サンダードラゴン	7,000
ジェミニウイング	6,000
タンクバスターズ	5,000
テクモボール	2,000
デッドオアアライブ	20,000
でろーんでろでろ	2,000
ファイナルスターフォース	13,000
脳力向上委員会	1,000
闘姫伝承	12,000

バンプレスト

SDガンダムネオバトル	5,000
ウルトラマン	1,000
マクロス	12,000
マクロスII	10,000
マクロスプラス	25,000
マジンガーZ	18,000
鬪忍	20,000
戦国エース	10,000

ビデオシステム

スーパーバレーボール	800
ソニックウイングス	6,000
ラビオレプス	18,000
爆裂クラッシュレース	10,000

東亜プラン

Vファイブ	6,000
アウトゾーン	12,000
スノーブラザーズ	8,000
ゼロウイング	8,000
ドギューン	8,000
ホラーストーリー	7,000
大旋風	5,000

金子製作所

ギャルズパニック	8,000
ギャルズパニック2	12,000
ギャルズパニック3	17,000
サイバーン	22,000
マジカルクリスタル	7,000
爆裂ブレイカー	10,000

NEOGEO

MV-1	15,000
MV-1F/FZ	25,000
キング オブ ファイターズ95	4,000
キング オブ ファイターズ96	4,000
キング オブ ファイターズ97	13,000
キング オブ ファイターズ98	55,000
サムライ天草降臨	2,000
ショックトルーパー	10,000
ティンクルスタースプライツ	20,000
トップハンター	4,000
パルスター	3,000
ファイトフィーバー(新品)	18,000
フライングパワーディスク	3,000
ブレイカーズ	10,000
ブレイカーズリベンジ	15,000
マジカルドロップ3	8,000
ラストリゾート	3,000
リアルバウト餓狼伝説SP	1,500
リアルバウト餓狼伝説2	6,000
わくわく7	7,000
月華の剣士	6,000
将棋の達人	18,000
神凰拳	5,000
超人学園ゴウカイザー	5,000
風雲スーパータッグバトル	15,000
龍虎の拳外伝	2,000
その他のカセット	超激安

麻雀・花札

CD麻雀各種	48,000
E雀ハイスクール(SUB)	10,000
ジャンジャンパラダイス	18,000
スーパーリアル麻雀P3	4,000
スーパーリアル麻雀P5	4,000
スーパーリアル麻雀P7	38,000
ときめき麻雀パラダイス	30,000
ファイナルロマンス4(ケーブル付)	98,000
ファイナルロマンスR(ケーブル付)	50,000
ミラージュ	2,000
リアル麻雀牌牌	1,000
花のももこ組	4,000
対戦ホットギミック	65,000
着せ替え花札	12,000
麻雀学園	2,000
麻雀四姉妹若草物語	10,000
夢想花	10,000
流星雀士キララスター(SUB)	800
恋こいしましょ2	35,000
その他麻雀各種	超激安

その他

Mr.DO VS ユニコーン	10,000
アームドポリスバトライダー	15,000
アクアリウム	3,000
アラビアン	13,000
アルファックスZ	6,000
イスパイアル	7,000
エスプレイド	65,000
オメガファイター	8,000
ガンバード	10,000
ギャルズハスラー	17,000
クラッシュローラー	10,000
サボテンボンバーズ	10,000
シュトラール	7,000
スーパースティングレイ	23,000
ステッガー1	22,000
ストライカーズ1945	22,000
セクターゾーン	35,000
セルフィーナ	8,000
ゼロガンナー(B)PCB	40,000
ゼロガンナー(B)ROM	18,000
そこぬけ対戦ゲーム	4,000
ディフェンダー	23,000
ハイパーデュエル	9,000
ハチャメチャファイター	12,000
バトルガレッガ	15,000
バンバンカー	10,000
ファニーマウス	7,000
マーカム	7,000
ライデン	9,000
ライデン2	18,000
ライデンDX	25,000
ライデンファイターズ(SUB)	5,000
ライデンファイターズ2(SUB)	12,000
究極のオセロ	2,000
五月陣戦	1,500
五月陣戦2	13,000
豪血寺一族	6,000
首領蜂	30,000
女流将棋教室(SUB)	28,000
上海	4,000
大牌砦	4,000
中国龍	13,000
怒首領蜂	68,000
龍龍(ロンロン)	5,000
連珠貴族	4,000

超特価品

ゴルフィンググレイツ(レバー)	2,000
トライアウト	2,000
バーチャボーリング	2,000
パルキューブ	2,000
ファイターズヒストリー	2,000
VSホットスマッシュ(P無)	1,500
もうぢゃ	1,500
コズモギャングザパズル	1,500
コンバットライブズ	1,500
ななめでマジック	1,500
プロサッカー	1,500
オーマイガー	1,000
クイズハイホー	1,000
赤丸Q上昇ドントアール	1,000
ロジックプロ2	1,000
IQブロック	800
クイズ魔Q大冒険	800
クイズ島	800
スタジアムヒーロー	800
ゴールドメダリスト	500
クイズDNAの反乱	300
グランドクロス	300
アテナのはてな	300
モンスターライダー(SUB)	200

モニター

モニターフレーム	10,000
18インチ(NANAO)	15,000
18インチ(その他)	10,000
25インチ	29,000
26インチ	27,000
28インチ	45,000
29インチ	48,000

筐体

ナムコエクセリーナ29	45,000
エアロシティ	35,000
アストロシティ	90,000
NEWアストロシティ	110,000
ブラストシティ	140,000
バーサスシティ	180,000
メガロ50	170,000
スーパーメガロ1	230,000
スーパーメガロ2	300,000
ウインディ2	80,000
SNKMVS-6	40,000
SNKキャンディ29	55,000
SNKスーパーネオ29	65,000

その他各種プライズ・大型機あり。お電話でご確認下さい

通信販売のご案内

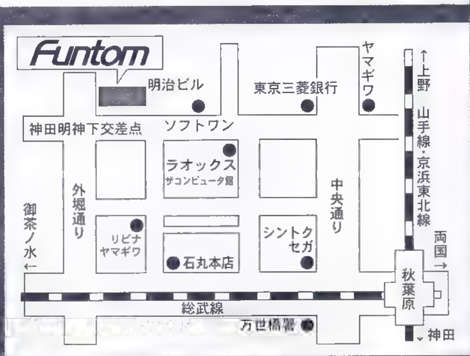
＊注文：お電話にてご希望の基板の有無・お支払いの合計金額をご確認下さい。(上記の価格には消費税は含まれておりません)また、一部の商品にインストラクションカード、取扱説明書が、ないものもございますのでご注文の際にあらかじめご確認下さるようにお願い致します。

＊支払：ご注文の日から7日以内に下記の方法によりお支払い下さい。7日以上経過の場合ご注文の商品はキャンセルとさせて頂きます。
①銀行振込：住友銀行お茶の水支店(普)713626
②現金書留：お近くの郵便局から指定封筒にて下記住所まで郵送
③代引　　：お電話にて住所・名前・電話番号をお教え下さい

＊出荷：代金の確認が出来次第出荷致します。送料は基本的に着払いとなります。

＊保証：商品が到着しましたらチェック願います。一定期間が過ぎてからの故障等トラブルに関しましては一切責任を負いかねます。ご了承ください。

有限会社 ファントム
〒101-0021東京都千代田区外神田3-1-2明治ビル3F
TEL(03)3257-1126 FAX(3257)-1135
営業時間11:00～19:00 12月31日～1月3日はお休みです。



元祖 秋葉原の基板屋

基板販売リスト

1K=1,000円

《カプコン》	
超鋼戦紀キカイオー……	TEL
テトリスグランドマスター…	TEL
CPⅢシステムセット……	50K
ストリートファイターⅢ・2nd	42K
ウォーザード…………	TEL
CPⅡマザー…………	14K
SF・ZERO 3…………	TEL
MSH VS CAP…………	TEL
MSH VS SF…………	TEL
バトルサーキット………	18K
エイリアン VS プレデター	35K
CPI各種…………	TEL
バルガス…………	8K
魔界村…………	18K
ストリートファイター …	14K
セクション Z…………	18K
1943…………	12K
マッドギア…………	7K
戦場の狼…………	8K

《ナムコ》	
ソウルキャリバー………	TEL
エアガイツ…………	TEL
鉄拳 3…………	TEL
アウトフォクシーズ……	20K
ネビュラスレイ…………	12K
ファイネストアワー……	58K
ワルキューレの伝説……	43K
ドラゴンセイバー………	15K
未来忍者…………	32K
オーダイン…………	22K
マーベルランド…………	25K
ブレイザー…………	40K
ピストル大名の冒険……	38K
スプラッターハウス……	38K
ドラゴンスピリッツ(旧Ver)	38K
妖怪道中記…………	28K
ドルアーガの塔…………	40K
ドラゴンバスター………	17K
リブルラブル…………	28K

《コナミ》	
バトルトライスト………	45K
X EXEX…………	22K
グラディウスⅢ…………	28K
グラディウスⅡ…………	18K
ライフフォース…………	32K
A-JAX…………	20K
ガイアポリス…………	12K
スラムダンクⅡ…………	20K
M・I・A…………	38K
マンハッタン24分署……	15K
シティボンバー…………	15K
ときめき対戦ぱずる玉……	6K
ツインビーヤッホー……	7K
だい好キッス…………	8K
キューブリック…………	38K
ダブルドリブル…………	8K
沙羅曼蛇…………	28K
沙羅曼蛇(海外)…………	34K
ゴルフィンググレイツ(レバー版)	5K

《セガ》	
バーチャファイター3tb	TEL
電脳戦記バーチャロン…	TEL
エイリアンストーム……	20K
ダイナマイトダックス……	28K
ごんべぇのあいむそーりー	38K
アッポー…………	22K
アップンダウン…………	35K
カルテット…………	22K
ピットフォールⅡ………	20K
コットン…………	20K
忍…………	8K
獣王記…………	15K
モンスターレア…………	9K
バンクパニック…………	7K
オーライル…………	8K
イースワット…………	7K
フラワー…………	8K
テトリス…………	4K
ブロクシード…………	4K

《タイトー》	
サイキックフォース 2012	TEL
サイキックフォース EX…	17K
Gダライアス Ver.1……	22K
マジカルデート EX……	15K
ニンジャウォリアーズ……	80K
ダライアス 2(2画面)…	25K
レインボーアイランド…	32K
レインボーアイランド EX	25K
アルペンスキー…………	35K
ハレーズコメット………	20K
ジャングルキング………	22K
タイガーヘリ…………	8K
飛翔鮫…………	7K
Dr.トッペル探検隊………	8K
ライディングファイト……	23K
べんべろべぇー…………	38K
グレートソードマン……	15K
女子バレーボール………	12K
エレベーターアクション	12K

《その他》	
バトライダーVer.B……	22K
バトルガレッガ…………	26K
魔法大作戦…………	20K
スペースボンバー………	TEL
戦国エース…………	20K
戦国ブレード…………	12K
ガンバード…………	15K
バツグン…………	23K
達人王…………	16K
サターン オブ サターン	70K
アークエリア…………	45K
鋼鉄要塞シュトラール…	10K
バルキューブ…………	3K
サスケ VS コマンダー	58K
さるかにハムぞう………	18K
上海 Ⅲ…………	18K
ギガンデス…………	16K
セルフィーナ…………	8K
麻雀各種…………	TEL

今月のおすすめ基板

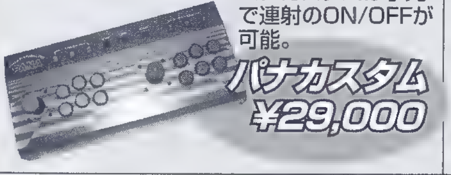
ストライダー飛竜…………	13,000円
U.S.ネイビー…………	8,000円
ワンダー 3…………	24,000円
ニモ…………	13,000円
Gダライアス…………	22,000円
Gダライアス Ver.B………	15,000円
ボスコニアン…………	15,000円
源平討魔伝…………	28,000円
リブルラブル…………	28,000円
ピストル大名の冒険……	38,000円
R-TYPE 2…………	10,000円
アクトフェンサー…………	8,000円
ドラゴンセイバー…………	16,000円
バトライダー Ver.B ……	22,000円
でろーんでろでろ…………	8,000円
ソルダム…………	5,000円
ロジックプロ…………	4,000円
ロジックプロ 2…………	4,000円
ウェディングラプソディ……	8,000円
とべ!ポリスターズ………	15,000円

買取り強化基板

ロードランナーⅠ～Ⅲ	各15,000円
野球格闘リーグマン……	15,000円
サスケ VS コマンダ…………	TEL
サイコソルジャー…………	25,000円
超鋼戦紀キカイオー…………	TEL
SF-ZERO 3…………	TEL
グラディウス Ⅲ…………	18,000円
悪魔城ドラキュラ………	38,000円
シティコネクション………	15,000円
バルトリック…………	20,000円
ゲイングランド…………	35,000円
SDI(純正P付)…………	TEL
トリオ THE パンチ………	24,000円
ザビガ…………	25,000円
ベラボーマン(純正ボタン付)	50,000円
ソウルキャリバー…………	TEL

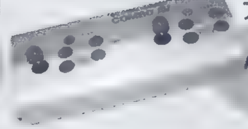
注意 上記の買取り価格はインスト・取説が純正の場合とさせていただきます。

コントロールボックス各種 激安販売中!



パナカスタムは手元で連射のON/OFFが可能。

パナカスタム ¥29,000



低価格、シンクロ連射内蔵。初心者からマニアックな方に。

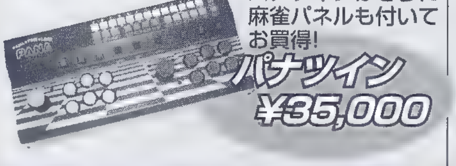
コンボAV ¥28,000



ゲームセンター感覚でプレイしたい方にオススメ! コンシューマー機にも接続可能!

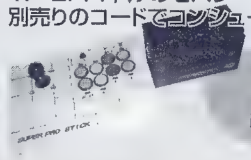
VEGA・Jr ¥29,000

VEGA・Jr DX ¥36,000



パナツインはさらに麻雀パネルも付いてお買得!

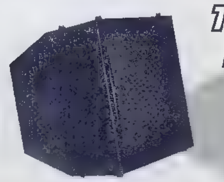
パナツイン ¥35,000



1P・2Pパネルのセパレートタイプ。別売りのコードでコンシューマー機にも対応!

シグマAV5000 ¥24,000

シグマ8000ターボ ¥15,000



18・20インチ RGBモニター

18インチ ¥38,000

20インチ ¥58,000

ゲームフリークのオアシス

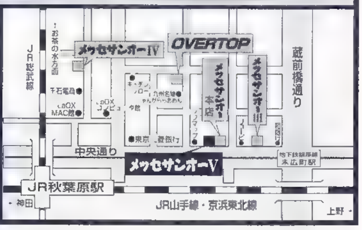
メッセサンオー V号店 B1F

通信販売も絶好調!!
お電話にてご注文後、即配達代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

営業時間
月～水 10:30～20:00
木～土 10:00～20:00
日・祝 10:30～19:30

基板フロアー TEL.03(3255)3453
FAX.03(3255)3455
URL http://www.messe-sanoh.co.jp/

基板販売事業部 〒101-0021東京都千代田区外神田3-14-8



平成10年11月15日集計締め切り分

ハイスコア クローズアップ！

君こそゲーメスト

'98年最後のクローズアップは、人気沸騰の「ダンスダンスレボリューション」を筆頭に、多ジャンルのタイトルが勢揃い！シューティングが1タイトルしかないのも、随分久しぶり……！？

2回目集計

Dance Dance Revolution™

（コナミ／1998年）

パーフェクトでコンボをつなげろ

ノリノリのダンスゲーム、DDR。今回からハードモードに加えアナザーモードも集計開始だ。グレート、またはパーフェクトを連続して取っていくことによりコンボがつながり、点数がどんどんはね上がっていく。

ハードモードのトップのスコアは、リトルビッチ→ビジネス→パラノイア→EXパラノイアの順で曲を選択し、すべてのコンボをつなげたという脅威的なスコアだ。

そしてアナザーモードのほうはビジネスで2コンボ落ちのスコア。こちらのほうはまだまだ伸びる余地があるとのこと。ニューバージョンが発売されることが決定し、ますます盛り上がってきたこのDDR。今後も要注目だ。

HARD

293,966,100

金澤塾塾長

個人申請チルコポルト新宿（東京）

ANOTHER

190,752,800

これで取れたらラッキー

個人申請チルコポルト新宿（東京）

3回目集計



（カプコン・アリカ／1998年）

グランドマスター達成時の最短タイム

10'03"21

NOV

遊ingポイントセオラ（滋賀）

次元が違う

夢の9分台突入も間近に迫ってきた、テトリス・ザ・グランドマスター。今回の集計でもNOV氏が、その圧倒的な実力を見せつけた形となった。常にブロックを積み上げず、ブロックの着地までの時間を短縮。レバーと回転ボタンの組み合わせで、普通は置けない場所にブロックを置くなど、NOV氏だけが違う次元にたどり着いているといってもいい。なんといっても10分台に突入しているプレイヤーの数ですら、現時点では数えるほどなのだから。いよいよ次回の集計で9分台突入なるか。

2回目集計

（タイトー／1998年）

美　月

9,999,999

REF

個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）

カウンターストップ達成

今回いきなりカンスト達成の秘密は、1面ボスでの謎稼ぎにある。1面ボスの体力を残り1〜3ドットにして、ボスの尻尾を撃って稼ぐと点数が稼げるそうだ。この稼ぎを効率よくやると、1面終了時で500万点以上の点数が稼ぎ出せるらしい。
あとは普通にクリアしていくだけだが、ボスを倒すときはナパームを使わなければいけないようだ。はたして残り2キャラ（ヴォート、リック）も、カンストは可能なのだろうか。

エスプレイド

（アトラス・ケイブ／1998年）

相模　祐介

35,502,390

箱崎のアホどもへ、
おせわになりました。上田

タイトーイン002スタジアム（大阪）

美作　いろり

36,606,100

H.K

個人申請ゲームパーク江古田店（東京）

新稼ぎ発覚！

発売から半年以上が経過し、そろそろ煮詰まってきたエスプレイドですが、最近になって16倍モード継続時にバリアを使って敵弾を吸収すると、敵弾1発につき1600点入る稼ぎが発覚。画面に処理落ちがかかっているときほど、点数が多く入るそうです。
また最終面のアリスクローン地帯でもバリアを使うことによって、今までより多くコンボがつながるようになった模様。しばらく更新されていないJ-B5thも再び火がつくか。
各面の16倍パターンもかなりの進歩を見せており、4面終了時で、1200万点前後の点数を稼ぎ出しているようだ。
しかしボスでの撃ち込み点稼ぎは、時間もかかり集中力も要求されるために、ノーダメージでクリアするのは容易ではないようだ。

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP

（セガ／1998年）

チャンピオンシップモード

3’58”43

まだまだアマイですよね？
byR.N

個人申請ゲームJOYプラザ（愛知）

最速への限りなき挑戦

このタイムの使用車種は、プジョー306MAXI（MT）。R.N氏によるとシビアなプジョーの動きをどこまで理解できるかが、勝負だそうです。また、時には思い切ってアクセルをはなすことも必要だとか。
前作のセガラリーチャンピオンシップでも、究極のタイムをたたき出した同氏の参入によって、落ちついたかに見えたセガラリー2戦線もまた活気づくのではないでしょうか。それともR.Nが走り去るのでしょうか。

OLD GAME　HI-SCORE CLOSE UP！

極上パロディウス！

（コナミ／1994年）

ひかるちゃん

4,502,900

H・M

個人申請アババ天神橋店（大阪）

「500万まではやりたい」H・M氏談

スペシャルステージでミスをすると面の最初まで戻されるので、これを逆手にとってこの面で残機を潰して稼ぐ。しかしスペシャルステージの難易度は高く、全機稼ぎきるのは容易なことではない。このスコアはスペシャル突入時228万点で、完璧に稼ぎきれなかった残機が2機あるそうだ。
紫ベルでザコ敵をカプセルやベルに変える稼ぎも熱く、スコアの限界はそう簡単には見えてこないようだ。

君こそゲーメスト！

集計	ゲーム	キャラ	スコア	名前	店舗
4回目集計		バルログ	5,343,700	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ベガ	5,488,200	オパラク	モンキーハウス本館（福岡）
		豪鬼	6,398,900	加利奈大好き〜鶴来屋8号室	プレイランドエフワン（宮城）
		ナッシュ	6,312,100	T.Clue−KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ローズ	7,010,700	MaBIC−江藤　恵	JOGO江古田店（東京）
		さくら	7,309,500	さくらがんばった！ゴリ中嶋㋠	個人申請ゲームキッズ高崎店（群馬）
		ダン	5,362,800	おとーさんΩEXだしながらたつ！	アミューズメントラージ（福岡）
		ユーリ	6,464,800	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		ユーニ	6,210,300	凄まg−rカモネ	
		M.バイソン	5,814,800	ALT−だめだめちゃん	JOGO江古田店（東京）
	ソウルキャリバー	シャンファ	1'28"37	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ナイトメア	1'23"57	猫汁100%	アイリン夢空間（岐阜）
		ミツルギ	1'19"82	香月（コーハツ店員）	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）
		キリク	1'27"90	HRS	アイリン夢空間（岐阜）
		タキ	1'21"10	G.M.C.機械T·H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
		ソフィーティア	1'12"90	☆CAT'S−とき坊㊇	アイリン夢空間（岐阜）
		ヴォルド	1'20"84	猫汁100%	
		アスタロス	55"22	☆CAT'S−㊄	
		マキシ	1'18"72	G.M.C.機械T·H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
		ファン	1'22"69	☆CAT'S−きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
		ヨシミツ	1'14"19	G.M.C.機械T·H㋭	モンキーハウス本館（福岡）
		リザードマン	1'11"42	☆CAT'S−とき坊㊇	アイリン夢空間（岐阜）
		ジークフリード	1'13"29	猫汁100%	
		ロック	1'05"62	☆CAT'S−㊄	
		ソン·ミナ	1'16"95	☆CAT'S−きみちゃん	
	スペースボンバーバージョンB		11,240,300	君が笑うとうれしくて…CYR−まえだあき♡	JOGO江古田店（東京）
	レーシングジャムチャプターII	初級A	2'00"910	☆CAT'S−チョビ	アイリン夢空間（岐阜）
		初級B	2'00"017		
		中級	1'50"910		
		上級	1'45"553		

集計	ゲーム	モード/キャラ	スコア	名前	店舗
1回目	オペレーションタイガー		5,258,500	MAX	個人申請タイトーイン高松（香川）
2回目集計	ビートマニア3rdMIX	ノーマル	447,600	ZZZあいくち	ゲームセンターパスカル大福店（岡山）
		エキスパートクラッシック	グレート数　1205		
		エキスパートボーカル	グレート数　997		
	弾銃フィーバロン	タイムアタックモード	2,431,016	A.BOY㋣	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）
	超鋼戦紀キカイオー	ヒーローチャレンジモード	4,782,600	カス兄	AMファクトリータイムマシン（東京）
		ストーリーモード	2,433,500	㊀XYZ	アミューズメントラージ（福岡）
	カオスヒート	ヴォルト	3,996,070	非カンストマシーン1号	GAME'S WiLL（京都）
	デッドオアアライブ++	ノーマルモード	1'42"78	こまつゆ	JOGO江古田店（東京）
		バーストモード	1'43"31	SRP−巣鴨梁山泊混成魔王　NTS㊃	
	ビーストバスターズ2nd　ナイトメア		1,649,150（5面ボス）	咆哮野郎−駄目な人−まJU	個人申請チャレンジャーガムガム店（大阪）
	コットンブーメラン		31,798,800	あぶそぅぶ㋬	JOGO江古田店（東京）
3回目集計	電車でGO！2 3000番台		403,6km	㊏に感動　Anj㊆	東京レジャーランド小岩店（東京）
	ライデンファイターズJET		173,442,364	REF	個人申請ゲームインサム蕨東口店（埼玉）
4回目集計	ストリートファイターZERO3	かりん	7,181,300	素晴C−チャイナぼうラブひなにメロメロ	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		R.ミカ	7,396,200	TNK−TINKO会員募集中	JOGO江古田店（東京）
		コーディ	6,698,600	えど	
		ガイ	7,568,600	リヒト	扇ヶ丘レジャーセンタ（石川）
		ソドム	6,608,800	ザ☆キラートマト	JOGO江古田店（東京）
		ロレント	6,049,800	だう	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		リュウ	6,578,700	T.Clue−ISD	
		ケン	7,123,600	YST−MUGEN	アミューズメントラージ（福岡）
		元	5,583,200	ひげの王者けいた	チャレンジバンバン（愛媛）
		アドン	6,495,100	T.Clue−KOS	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		サガット	5,403,400	T.Clue−ISD	扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
		春麗	8,191,000	凄まg−rカモネ	
		ダルシム	6,561,400	T.Clue−KOS	
		ザンギエフ	6,501,800	凄まg−rカモネ	
		E.本田	5,118,400	T.Clue−KOS	
		ブランカ	7,305,900	凄まg−rカモネ	

ハイスコア講評

今回は新作が少なく、今回から集計開始なのは、タイトーのガンシューティング、オペレーションタイガーのみです。連続ヒットと人質を殺してしまわないのが稼ぎのポイントだそう。

弾銃フィーバロンは、今回ノーマルモードの更新はなし。魚太郎でのノーミスクリアはきついか。

カオスヒートは今回からキャラ別集計開始。美月のスコアはハイスコアクローズアップのコーナーにあります。またリックの申請はありませんでした。

ビーストバスターズ2ndナイトメアは、ラスボス第2形態まで進んでいます。全面クリアは相当厳しいようですが、がんばってほしいものです。

ライデンファイターズJETは、使用キャラがイクシオンに変わっています。

ソウルキャリバーは今回からロックとソン・ミナも集計開始。アスタロスで1分を切るタイムが出ているのに注目。

古めのゲームに目を向けると、ゼロガンナーのスコアが久々に更新されています。

なんとノーミスノーボムでのスコア。ラスボスをノーボムで倒すことができるとは！

ストリートファイターIII 2ndインパクトは、いぶきがカウンターストップ達成です。何キャラかカンストが出ていますが、どんな秘密があるのでしょうか。

スパイクアウトは、全面クリアすると、点数がおかしくなってしまう（クリア時の点数の確認も取れない）ため、残念ながら集計は行いません。

君こそゲーメスト！

ライデンファイターズ2	チェイサー2000	111,896,350	バリオ&西条プラザのみんな元気？ISH㋘	個人申請アババ天神橋店(大阪)
	デスヘッダー	109,325,130	XRX－いしはらくん	GAME'S WiLL(京都)
	イレーザー	108,847,900		
ゼロガンナー	エキスパート	1,689,600	NO.B	ゲームセンタードリーム(宮城)
Gダライアス	クシー	34,102,230	L2A－大明神	GAME'S WiLL(京都)
	オミクロン	54,894,340	CRM－㊢	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
ストリートファイターⅢ 2ndインパクト	いぶき	9,999,900	L2A－GYO	GAME'S WiLL(京都)
ウインターヒート	ボブスレー	40"41	S.T	コスミックプラザABC(大阪)
	スラローム	22"39		
	ショートトラック	42"86	MAO	
	スピードスケート	32"51	KHJ	
ヴァンパイアセイヴァー	ビシャモン	1,644,600	NAL	アイリン夢空間(岐阜)
	オルバス	1,575,900	ROK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
スカルファング	オートモード	20,182,500	S.N	個人申請アババ天神橋店(大阪)
19XX	震電	20,050,800	KYON²	タイトーイン002スタジアム(大阪)
ぷよぷよSUN		1,704,650	SPD－RECCA－水無月愛理㊇	個人申請ゲームプラザオアシス(茨城)
スーパーストリートファイターⅡ	E・本田	2,155,200	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
わくわく7	ダンディJ	42,696,800	ジャスティスメン	プレイランドエフワン(宮城)
アルティメットエコロジー	連なし	2,482,400	ZAC－Ristar	トライアミューズメントタワー(東京)
プリクラ大作戦	クララ	54,214,700	LKR	JOGO江古田店(東京)
餓狼伝説スペシャル	ビッグ・ベアー	2,654,200	SSC－VAP	プレイスポットすーるぽん(東京)
	ジョー・東	2,726,200		
	アクセル・ホーク	2,681,100		
	ギース・ハワード	2,729,400	HYAKU－KTL－UGF	
	ヴォルフガング・クラウザー	2,758,600		
スーパー上海	パラダイス	270,900	??????????	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
ストリートファイターⅡ	ブランカ連付き	1,947,200	ゲーセン魔人(やちょ)	プレイスポットすーるぽん(東京)
バトルシャーク		18,033,780	ひでえお	中央プラザ大泉店(東京)
R・TYPE		2,399,800	フクダ連合組員募集中 4649フクダ連合EZN	P.C.立川店(東京)

1998.11.30(No.241)号の訂正

パズルボブル4	ひとりでパズル	421,565,150	FAD－A.T	チャレンジバンバン(愛媛)

4回目	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98		785,300	クッサー(草薙京)の分際で生意気な!!さきお	えの木朝倉店(高知)
5回目集計	サイキックフォース2012	マイト	1'37"07	マイト♡パティ推進委員会会員カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
		パティ	1'51"04		
		ウェンディ	2'15"67	ウェンディも俺のモノ！KLS－竜翠玉	個人申請ゲームプラザトンガ王国(愛知)
		玄信	2'30"59	マイト♡パティ推進委員会会員カンタロー	タウンスポットプレイランド(大阪)
		レジーナ	1'58"61	G.M.C.機械げぇむのごんちゃん	モンキーハウス本館(福岡)
	デイトナUSA2	中級	2'47"63	KEN－2	東京レジャーランド小岩店(東京)
	オフビートレーサー	チャンピオンシップ	2'40"24	愛の語り部 奥井亜紀 TAM－毒猿	個人申請ヒーバーラント(東京)
	ストリートファイターEX2	シャロン	3,038,300	TNK－ザ♂キラートマト	JOGO江古田店(東京)
		春麗	3,059,800	G.M.C.ZFC.URA㊟	ゲームコーナーフジ(東京)
		ほくと	3,012,200		
		ザンギエフ	2,804,400	TNK－ザ♂キラートマト	JOGO江古田店(東京)
		D.ダーク	3,263,600	遺隋中は上半身無敵!? 京都Q入菱	えの木朝倉店(高知)
		C.ジャック	3,070,100	GSM－つる	ゲームコーナーフジ(東京)
		バルログ	3,098,400	G・CRUSH－ブロン	アイリン夢空間(岐阜)
		ブランカ	2,966,100	MIZ神－ZZ㋕	タウンスポットプレイランド(大阪)
		シャドウガイスト	3,303,600	MRC	ゲームコーナーフジ(東京)
		ガルダ	3,606,100		
		ななせ	3,102,400	G.M.C.ZFC.URA㊟	
	レイディアントシルバーガン	ステージ4	25,585,380	㊖会－T³－WIZ	ジョイフルランドヒノーズ下井草店(東京)
		ステージ2	21,555,700	O・Z	遊ngポイント セオラ(滋賀)
	電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム	アファームド・ザ・ストライカー	3'25"93	粗尾手院流 386R－DX	プレイランドエフワン(宮城)
		ライデン	2'24"00	テトリス2回分8号先生のシバキ有り	
	プチカラット	うでだめしかんたん	3,649,640	まるちとみいくん㊒(アキハバラ㊒組)	トライアミューズメントタワー(東京)
	アームドポリスバトライダーBバージョン		26,016,070	LAOS－長田仙人	えの木朝倉店(高知)
	セガラリー2	上級	2'44"39	NJA－(EA)IIR	個人申請ジョイテックプラザ星ヶ丘店(愛知)
		超上級	2'36"65	FFF－IIQ	個人申請新宿スポーツランド本館(東京)
	ストライカーズ1945Ⅱ	ライトニング	2,932,700	BANRI	個人申請DLパロ倉敷店(岡山)
		疾風	3,287,200	DAB.S	個人申請AMランドケンタゴン(東京)
		モスキート	3,139,300	まだまだです。G.F店員	個人申請アミューズメントフォーラムモア(東京)

訂正はこちらの集計ミスによるものです。ご迷惑をおかけしました。

☆獲得上位店 総評

アイリン夢空間、2連覇！

1年を通して争われた98年度の☆獲得数争い、第1位は岐阜県のアイリン夢空間に決定した。今回の集計でもアイリン夢空間は、ソウルキャリバーでの大量☆獲得に成功している。ここで注目したいのがモンキーハウス本館との☆数の兼ね合い。今回アイリン夢空間が☆を獲得した分、モンキーハウス本館の☆数がのびず、同店は惜しくも3位入賞が果たすことはできなかった。1位争いも熱かったが、扇ヶ丘レジャーセンター、モンキーハウス本館、プレイランドエフワンの3位争いも熱かった。

2位に終わったJOGO江古田店のキラートマト氏はゲーメスト大賞授賞式の表彰の際に「この順位には満足していません、来年もがんばります」とコメント、早くも来年度にかける意気込みを伺わせた。この順位に関することはP.45を参照してほしい。

順位	店名	今月	合計
1	アイリン夢空間(岐阜)	12	87
2	JOGO江古田店(東京)	9	83
3	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)	14	43
4	プレイランドエフワン(宮城)	1	38
5	モンキーハウス本館(福岡)	5	36
6	GAME'S WiLL(京都)	1	28
7	TILT神保町(東京)	0	24
7	GAME'S MILK(京都)	0	24

98年最後の☆争い発表！
スコアラーの皆さま
1年間お疲れ様でした!!

11月15日現在

めざせハイスコア!!

今年の最多☆獲得店も決定！そして来年はどこのお店が！☆数もリセットされ、新たな戦いが！いいゲームが期待されますね！

今市ゲームセンター ☆=0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ゴウキ）	3,406,000	SIS・TIR	ALL X−ISM
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,960,700	SAL−HAK㊙	ALL Z−ISM
3	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,923,300	SAL−HAK㊙	ALL X−ISM
4	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	2,924,400	SAL−HAK㊙	ALL X−ISM
5	ストリートファイターZERO3（ザガット）	2,678,200	SAL−HAK㊙	ALL X−ISM
6	侍魂2アスラ斬魔伝（ナコルル）	10′04″73	HMX−KEB	ALL 羅刹
7	侍魂2アスラ斬魔伝（火月）	8′22″13	SIS TIR	ALL 羅刹
8	侍魂2アスラ斬魔伝（ガルフォード）	8′35″70	T.W.ファンタジー	ALL 羅刹
9	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,128,500	SIS・TIR	ALL Z−ISM
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（新怒チーム）	341,500	SIS TIR	ALL アドバンス

プレイランドエフワン ☆=38(91)

宮城県仙台市青葉区中央2−6−6タベイビルB1 ☎(022)261−5782

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	11,373,498	SMA	ALL
2	コットンブーメラン	31,392,500	あぶそぅぶ㊙	ALL ㊙ 氷風氷
3	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローモード）	3,510,800	HEK−417	ALL ㊙㊙
4	超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	1,359,100	ジャスティスメン	ALL ㊙㊙
☆	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	6,398,900	加利奈大好き〜♡ 鶴來屋8号室	ALL ㊙
6	ストライカーズ1945Ⅱ（疾風）	3,232,400	やっぱりオ能ゼロ超ド下手シューターMSA	ALL ㊙
7	ストライカーズ1945Ⅱ（フライングパンケーキ）	3,190,600	祖チンカス16号室	ALL ㊙
8	ストライカーズ1945Ⅱ（P−38）	2,654,200	あかり＆あかり	ALL ㊙
9	D&D R.O.D（ファイター）	1,148,122	お・か失吵	ALL
10				

ゲームプラザヴィクトリア ☆=1 (54)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,854,219	VHA・KR.−バイキン	サイボーグ1609匹
2	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	6,780,994	VHA	ALL Bタイプ最速
3	テトリス・ザ・グランドマスター	12′14″61	はあはあまん	ALL GM
4	スペースボンバー	9,446,000	DOH−S.A.L	ALL
5	バーチャストライカー2Ver.98	+18	TAG	ALL サウジアラビア
6	ストリートファイターZERO3（Z−ザンギエフ）	3,712,000	マッスルボディ	ALL
7	ライデンファイターズJET（スレイブ）	128,234,078	クリアしただけ	ALL 勲章3・落ち
8	バトルガレッガ	16,857,440	松嶋菜々子万歳♡ T3−㊙かピッチ	ALL BH 200万
9	バトルガレッガ	15,390,080	ワイルドすねさん 過ぎってください	ALL トリ300
10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（マチュア、バイス、大門）	490,400	CHA	ALL 質吾有

コスモランド ☆=0 (5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21 ☎(0299)84−1991

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（ノーマルモード）	7,253,973	SHI	ALL B・TYPE 残×1
2	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,152,879	SHI	魚太郎
3	レイディアントシルバーガン（STAGE 2）	18,265,270	EASY	ALL
4	レイディアントシルバーガン（STAGE 4）	21,278,770	EASY	ALL
5	エスプレイド（相模祐介）	27,808,860	EASY	ALL 残×3
6	エスプレイド（美作いろり）	27,729,240	Y K	ALL 残×3
7	ダライアス（oゾーン）	51,749,710	EASY	ALL
8	ストリートファイターZERO3（さくら）	5,232,900	EASY	ALL
9	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	4,478,200	EASY	ALL
10	グルーヴオンファイト	1,190,300	レイレイフゴッフゴッ レイレイフゴーッ	ALL

モンテカルロ ☆=13(36)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(027)323−2361

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー（ストーリーモード）	1,311,900	魔B党−おしょう	ALL バルシオン
2	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジモード）	4,292,900	魔B党 おしょう	ALL 鼻紫
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	7,037,100	姫川琴音	ALL
4	デッドオアアライブ＋＋	2′39″00	外人部隊 ノ8 へ よ V	ALL レイファン
5	デッドオアアライブ＋＋（バーストモード）	2′25″76	バス8小隊 へっぽこV	ALL レイファン
6	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′36″22	SHO	ALL
7	ソウルキャリバー（ロック）	1′50″44	DJたにお	ALL
8	ブラッディロア2	4′05″11	I C B M	ALL バクリュウ
9				
10				

NTK ☆=2 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	584,800	A・H	ディクセン使用 ストーリーモード
2	超鋼戦紀キカイオー	624,200	NOBUYUKI	ボロン使用 ストーリーモード
3	超鋼戦紀キカイオー	426,500	IGA	ソフィーガ使用 ストーリーモード
4	超鋼戦紀キカイオー	571,300	BON	ツインザムV使用 ストーリーモード
5	超鋼戦紀キカイオー	493,600	TOMO	クイズダック使用 ストーリーモード
6	超鋼戦紀キカイオー	546,300	しみず	バルシオン使用 ストーリーモード
7	超鋼戦紀キカイオー	2,883,200	TiS	キカイオー使用 ストーリーモード
8	超鋼戦紀キカイオー	2,635,400	TiS	ディアナ17使用 ストーリーモード
9	テトリス・ザ・グランドマスター	12′26″48	TiS	GM ALL
10				

八千代プレイランドカーニバル ☆=1 (160)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17 ☎(0474)85−2235

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX（ノーマル）	383,905	八千代台のK・H −堀田和也	ALL
2	ライデンファイターズJET（スレイブ）	78,884,672	AGO	PHASE1 ㊙1
3	テトリス・ザ・グランドマスター	15′50″43	AGO	S9
4	ダンスダンスレボリューション	23,698,800	AGO	ALL
5	ダンスダンスレボリューション（アナザー）	24,581,100	AGO	ALL
6	ダンスダンスレボリューション（ダブル）	2,574,300	AGO	ALL
7	上海真的武勇（古典）	35,600	AGO	3
8	上海真的武勇（桜欄）	37,900	AGO	3
9				
10				

トミームナコ ☆=2 (31)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(027)325−2906

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	D&D S.O.M.	2,643,113	所要時間45分	ALL RD有 ファイター
2	ストリートファイターZERO3（リュウ）	3,414,600	おリュウ 300万のび	ALL X
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	678,900	やっぱり明日香ちゃん♡穴クラとのよくん。	ALL 裏社・ユリ・クリス
4	ソウルキャリバー	1′52″06	ぶにゅ♡	ALL ソフィーティア
5	ソウルキャリバー	1′59″29	ぶにゅにゅ♡	ALL 御剣
6	ソウルキャリバー	2′21″64	ぶにゅにゅにゅ♡	ALL ロック
7	ソウルキャリバー	3′01″84	ぶにゅぶにゅ♡	ALL 吉光
8	ソウルキャリバー	3′25″62	ぐにょ！	ALL リザードマン
9	ソウルキャリバー	4′06″48	なかなか強かったぜ♡	ALL ジーク
10				

ファンタジーゾーン夢らんど ☆=4 (4)

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎(0166)53−5332

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ロック）	1′32″17	さすらいの珊瑚胡	ALL
2	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	1′26″37	SHADOW	ALL ㊙1′02
3	ソウルキャリバー（吉光）	1′28″84	もう、ダルイよ。	ALL ㊙1′04
4	ソウルキャリバー（ヴォルド）	1′43″85	さすらいの珊瑚胡	ALL
5	ソウルキャリバー（エッジマスター）	1′53″29	SHADOW	ALL ㊙1′10
6	サイキックフォース2012（刹那）	2′45″94	MARS◇REI	ALL
7	月華の剣士（人斬りモード）	28人斬り	はじらいの珊瑚胡	ALL 嘉明 慎之介
8	ライデンファイターズJET（スレイブ）㊙	119,360,113	スレイビー	ALL
9	ライデンファイターズJET（ジャッジスピア）㊙	106,960,340	富良田みらのバカ	PHASE 2
10	超鋼戦紀キカイオー（ヒーローチャレンジ）	3,133,300	ペケ[TSK]	ALL 鼻紫

ゲームコーナーヤングパレス ☆=5 (33)

千葉県鴨川市横渚884−6 ☎(0470)93−6431

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ローズ）	6,828,100	AES−NAD（DDRイズム使用）	ALL ㊙付
2	ストリートファイターZERO3（ガイ）	6,606,100	AES・㊙付 DLR組イス	ALL ㊙付
3	ストリートファイターZERO3（ソドム）	5,445,000	横浜Ⓑ−松坂（Ⓜとフュージョン）	ALL ㊙付（Mソドム）
4	ストリートファイターZERO3（ダン）	4,610,800	若い貴方にぴったり！（ミックスランチ）	ALL ㊙付
5	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	2′10″43	特製デザートあります（ごまのプリン）	ALL
6	ストリートファイターEX2（バルログ）	2,625,000	スタンド使い	ALL ㊙付
7	ストリートファイターEX2（ダルシム）	2,448,100	スタンド使い（セト神）	ALL ㊙付
8	ストリートファイターEX2（ブランカ）	2,306,700	またの来店求む！・A・氏へスコア担当	ALL
★	スーパー上海（パラダイス）	270,900	??????????	ALL
10	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	1,914,935	プロゴルファー猿（ミネラルウォーター使用）	

プレイシティキャロット二荒店 ☆=0 (23)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ソン・ミナ）	4′20″03	NOT−A	1c ALL
2	ソウルキャリバー（ヴォルド）	2′57″07	おひょいげ	1c ALL
3	ソウルキャリバー（エッジマスター）	3′08″27	ばるばる	1c ALL
4	ゼロガンナー（アパッチ）	344,700	NOT−B	R−3
5	ゼロガンナー（ガンシップ）	342,700	変体くん 2号	R−4
6	キャプテンコマンドー（メス O）	1,276,300	変体くん 3号	R 6 連付
7	ナックルヘッズ（G.ダレル）	305,700	ミチナちゃんファンクラブ会員No.1	R−8
8	ナックルヘッズ（R.ビンセント）	164,700	古沢,連絡待つ ㊙	R−6 ヘタヘタ
9	マーヴルvsカプコン（ウルヴァリン、モリガン）	1,065,200	アパッチ健＆桜金造 THE ハンダース	1c ALL ターボ ノーマルモード
10				

ゲームセンタードリーム ☆=4 (47)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン（タイムアタック）	2,089,318	CF SSS	Cタイプ BOMB 4速
★	ゼロガンナー（アパッチ）	1,689,600	NO B	ALL ノーミス ノーボム
3	ソウルキャリバー（リザードマン）	1′57″27	電源パターン有？ セッキィ	ALL
4	ソウルキャリバー（アスタロス）	1′35″27	FEMC−和泉	ALL
5	ソウルキャリバー（エッジマスター）	2′27″50	FEMC 和泉	ALL
6	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	1′53″67	TMのみなさまお世話になりました	ALL
7	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1′59″22	FEMC−和泉	ALL
8	エスプレイド（美作いろり）	24,035,500	−P−A−XYZ 心夢幻ゆうき	ALL
9	エスプレイド（J−B 5th）	23,525,820	L.F.T	ALL
10	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドS）	3′36″77	S−RAI	ALL

タイトーイン町田店 ☆=6 (277)

東京都町田市原町田6－14－8 ☎(0427)28－8693

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ゼロガンナー (アパッチ)	1,300,300	SYG・中野龍三 町田の大型新人	ALL・エキスパート 残1
2	ゼロガンナ (コブラ)	1,306,800	SYG 中野龍三	ALL エキスパート 残1
3	ゼロガンナー (ナカジマ)	1,323,800	SYG 中野龍三	ALL エキスパート 残1
4	ストリートファイターZERO3 (ダルシム ㊥)	5,967,300	カスプレイヤーWAR 殺すぞ対戦マニア	ALL ㊥ X－ISM
5	ストリートファイターZERO3 (サガット ㊥)	3,613,900	露出狂	ALL ㊥ X－ISM
6	ストリートファイターZERO3 (元 ㊥)	4,921,700	RAY	ALL ㊥ X－ISM
7	ストリートファイターZERO3 (ジュウ ㊥)	4,901,700	スーツが世界一似合わない男 PYO君	ALL ㊥ X－ISM
8	ストリートファイターZERO3 (豪鬼)	4,790,600	肋骨折れてる変態男	ALL ㊥ X－ISM
9	サイキックフォース2012 (ウォン)	3'29"47	こまざわウォン	ALL
10	ナムコクラシックコレクションVol.1 (ギャラガアレンジ)	0	来月やります。 有言不実行男WAR氏	1面 ㊥ ギャラガアレンジ

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=19(323)

東京都豊島区巣鴨1－15－1ミヤタビルB1&B2 ☎(03)3943－6735

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	セガラリー2 (上級)	2'45"26	PJO	ALL
2	デッドオアアライブ++ (バース ト)	1'42"93	小吉田デビュー [illegible] 混世魔王 NTS [illegible]	ALL ゲンノ [illegible] 使用
3	ソウルキャリバ (エッジマスター)	2'03"37	混世魔王 NTS	ALL [illegible]
4	ソウルキャリバー (ロック)	2'25"53	水鏡先生	ALL
5	ソウルキャリバ (ソン ミナ)	2'54"60	[illegible]	ALL [illegible]
6	パニックパーク (ファイヤーパニック)	133	FTS NAZ	
7	ガントレットレジェンド (ウィザード)	15,010	学園魔あつしん [illegible]	
8	ガントレットレジェンド (ウォリアー)	1,450	黒旋風そばつゆ	
9	ガントレットレジェンド (バルキリー)	4,720	青面獣ザ・カリー	
10	ガントレットレジェンド (アーチャー)	36,850	李師師求む！ 混世魔王 NTS㊍	

ソニックビーム松戸店 ☆=3 (8)

千葉県松戸市松戸1172－1 ☎(047)360－2008

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET (スレイヴ)	156,994,976	ISO	ALL 3 1周が限界？
2	ライデンファイターズJET (フェアリー)	154,396,492	ダメシューター K.K もうやめようかな	ALL 3, 残×0 [illegible]
3	エスプレイド (美作いろり)	31,865,210	MR1	残 [illegible] ×5
4	コナミ80'sアーケードギャラリー (スクランブル)	74,170	SPJ	3周目4面
5	[illegible] (少林寺への道)	2,076,600	[illegible]	6周まで
6	超鋼戦紀キカイオー (ヒーローチャレンジモード)	3,086,100	げろたん(偽	[illegible] [illegible]のヒーロー
7	ソウルキャリバー	1'38"18	[illegible]	ソフィーティア ALL
8	プチカラット (対戦ふつう)	502,120	[illegible] 鈴木 [illegible]	ALL [illegible]
9				
10				

ゲームコーナーフジ ☆＝5 (301)

東京都葛飾区新小岩1－50－8 ☎(03)3652－0670

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	3,606,100	MRC	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	3,303,600	MRC	ALL ㊥㊥付
3	ストリートファイターEX2 (D ダーク)	3,222,900	MRC	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2 (カイリ)	3,122,600	G M C. ZFC URA氏	ALL ㊥㊥付
★	ストリートファイターEX2 (七瀬)	3,102,400	G M C ZFC URA [illegible]	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2 (C ジャック)	3,070,100	GSM つる	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2 (チュンリー)	3,059,800	G M C ZFC URA [illegible]	ALL [illegible]付
★	ストリートファイターEX2 (ほくと)	3,012,200	G M C ZFC URA [illegible]	ALL [illegible]付
9	ストリートファイターEX2 (バルログ)	2,986,500	剣匠ジェット	ALL [illegible]付 サイ [illegible]氏余裕
10	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	2,796,300	GSM－つる	ALL ㊥㊥付

G'－Model神保町店 ☆＝0 (2)

東京都千代田区神田神保町1－26 1F ☎(03)3293－9349

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]	525,100	白城 [illegible]	ALL [illegible]
2	スペースボンバーVer.B (1号機)	10,701,700	ダメハーカー大好き偽 大統領V T－KAK	ALL 残×1 妥協プレイ
3	怒首領蜂 (TYPE A)	492,380,730	KU	2周ALL
4	闘いの挽歌	477,250	DSK じろけん	2周ALL 5機設定 残×5 久しぶり
5	パズルボブル	15,171,820	スコアラー募集中!! TAM 高塚	St10
6	サムライスピリッツ天草降臨 (タムタム)	8'50"83	スコアラー募集中!! TAM－TAM 高塚	ALL
7	餓狼伝説スペシャル (キース)	514,800	当店は禁煙です TAM 高塚	ALL 女性の方も安心して遊べます
8	ネオジオカップ'98 (ブラジル)	＋14	スコアラー募集中 TAM 高塚	ALL
9	キングオブドラゴンズ	733,900	[illegible]	9面 久しぶり
10				

熊谷&柏ガリバー ☆－2 (38)

埼玉県熊谷市筑波2－49－8 ☎(0485)21－7821

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (ノーマル)	440,670	壊れ屋	ALL GOOD×1
2	ビートマニア3rdMIX (エキスパート・テクノ)	1239－15－1－5	壊れ屋	ALL
3	[illegible] (少林寺への道)	1,775,400	愛美ちゃん最高！ Y S	ALL
4	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,415,232	TWT－パステル	[illegible]
5	ソウルキャリバ (マキシ)	3'10"85	[illegible]	ALL
6	セガラリー2 (チャンピオンシップ)	3'59"37	8時だ JKR しょぼくてごめんよ	[illegible]－MT [illegible]
7	ライデンファイターズJET (フェアリー)	113,510,006	やっと試験おわった TRK－IRD JK	ALL3 [illegible]
8	ライデンファイターズJET (スレイブ)	110,988,688	かすみ DONKEL	ALL2 [illegible] 残×1 [illegible]×1
9	[illegible] (2周ルート)	19,504,210	IRD ZKR	ALL
10	Gダライアス (αゾーン)	53,788,020	赤点記念 ZKR	ALL ㊥

中央プラザ大泉店 ☆＝0 (25)

東京都練馬区東大泉1－35－6 永楽ビル2F ☎(03)3978－5434

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ブレインクスター (DINO246)	23,779,000	ごCQ	[illegible] 連あり
2	紫炎龍	6,676,210	FJS	7－5面
3	ストリートファイターEX2 (ドクトリン・ダーク)	2,455,500	KOI	ALL
4	サイキックフォース2012 (サイボーグゲイツ)	3'13"26	MK	ALL
5	サイキックフォース2012 (刹那)	3'36"97	MK	ALL
6	サイキックフォース2012 (バーン)	4'05"23	MK	ALL
7	レイディアントシルバーガン	22,149,060	XIAO	ALL ルート4
★	バトルシャーク	18,033,780	ひでえお	ALL カンペキ？
9				
10				

荏原ゲームコーナー ☆－10(435)

東京都品川区旗の台3 12－3 J・BOX内1F ☎(03)3781－4359

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ジェットウェーブ (セカンドスカウト)	7,880,640	JAC MIYAF ヤル気あり	ALL [illegible] [illegible]使用
2	カオスヒート (ウォート)	2,423,210	JAG MIYA氏 ヤル気なし	5面 65[illegible]
3	[illegible]グランドマスター	12'58"93	EGS MKZ ヤル気あり	ALL S9
4	ビートマニア3rdMIX (エキスパート テクノ)	グレート数1,231	JAG－IGA夫 ヤル気あり	ALL
5	ビートマニア3rdMIX (エキスパート [illegible])	グレート数937	EGS TER 君 ヤル気あり	ALL
6	ビートマニア3rdMIX (エキスパート [illegible])	グレート数913	EGS TER 君 ヤル気あり	ALL
7	侍魂2アスラ斬魔伝	10'40"06	EGS－㊥の人 ヤル気なし	ALL ガルフォード使用
8	ライデンファイターズJET㊥	110,966,064	VULM Sz ヤル気あり	Phase2 スレイブ使用
9				
10				

ゲームプラザ・コトブキ ☆＝0 (10)

埼玉県浦和市白幡5－1 28 ☎(048)838－6631

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	[illegible]グランドマスター	9'51"50		ランク S6
2	ソウルキャリバー (リザードマン)	3'16"10		ALL
3	ソウルキャリバー (ソン・ミナ)	4'04"13	Z	ALL
4	ソウルキャリバー (エッジ・マスター)	4'23"35	ARB	ALL
5	ソウルキャリバ (ロック)	5'56"88	P [illegible]	ALL
6	ストリートファイターEX2 (ブランカ)	2,298,600	Z	ALL
7	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,816,900	・	ALL
8	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	1,760,900	・・・	
9				
10				

夢空間ファンタジー ☆−0 (18)

長野県茅野市ちの2732−1 ☎(0266)72−5339

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	侍魂2アスラ斬魔伝 (覇王丸 修羅)	6′27″50	個人的に好きなゲーム あすたろと	ALL
2	超鋼戦紀キカイオー 轟雷 ヒーローモード	3,008,900	~ACT~	ALL
3	超鋼戦紀キカイオー キカイオー ストーリー	801,700	おいおいメ切り早くねえか? あすたろと	ALL やってるひまねぇよ
4	超鋼戦紀キカイオー ランページ ストーリー	688,700	るきうぇる	ALL
5	テトリス ザ・グランドマスター	13′28″05	諏訪で唯一のグランドマスター PSY	Lv999
6	対戦ホットギミック快楽天 (2P側)	1コイン6面	1コインALLはあるのか あすたろと	2周目はあるのか!
7	サイドバイサイド2 (上級・GTR)	3′17″96	1	完走
8	オペレーションサンダーボルト (ロイ)	293,550	純製筐体で完動品とはさける あすたろと	来年の春まであるよ
9				
10				

プレイシティキャロット松本店 ☆=0 (47)

長野県松本市中央1−3−7セントラルビルB1 ☎(0263)35−6744

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	スペースボンバーVer.B	11,066,400	㊙おさる	ALL
2	ライデンファイターズJET (ジャッジスピア)	156,839,402	Joupiuss v R	ALL ㊙付
3	ライデンファイターズJET (ミクラス)	129,621,244	牛山ヘビ次	ALL ㊙付
4	ライデンファイターズJET (イクシオン)	129,359,694	牛山ヘビ次	フェイズ2 ㊙付
5	ライデンファイターズJET (スレイプ)	126,193,614	牛山ヘビ次	フェイズ2 ㊙付
6	ライデンファイターズJET (フェアリー)	122,892,136	牛山ヘビ次	フェイズ2 ㊙付
7	エスプレイド (J−B 5th)	18,574,780	牛山ヘビ次	ALL ㊙付
8	ダイナマイト刑事2	142,890	TAD	ALL 3面ルート ノーコン使用
9	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′52″72	JacK A	ALL
10				

ハイテクエンタテインメント・アーサー ☆−13(27)

長野県飯山市大字飯山本町1169 ☎(0269)62−3017

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′23″69	[illegible] ち星人	ALL あと10秒ねぇ
2	エスプレイド (相模)	18,308,740	STU	ALL
3	エスプレイド (J−B 5th)	19,817,220	STU	ALL
4	エスプレイド (いろり)	19,732,820	STU	ALL
5	ストリートファイターEX2 (D.ダーク)	2,919,700	デスクリムゾン	ALL ㊙
6	ストリートファイターEX2 (カイリ)	2,560,600	「せっかくだから…」 by越前	ALL ㊙
7	怒首領蜂 (C TYPE)	277,140,210	KNS−AOM㊍	火蜂最終形態で死亡 ショット強化
8	マジカルドロップ2 (ひたすら)	9,999,999	なべこ	LV55
9	スカッドレース,BVer (中級)	2′36″84	カマ掘り星人㊇㊍	レースモード 修行中
10	デイトナUSA2	撤去になりました	DDRが代わりに入荷します。	本が出る頃には入っているかな?

グリーンプレイランド ☆=0 (6)

岐阜県高山市西之一色町2−180高山グリーンホテル内 ☎(0577)34−6077

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (キリク)	3′02″67	DAN	ALL
2	ソウルキャリバー (ジークフリート)	2′40″17	DAN	ALL
3	ソウルキャリバー (ナイトメア)	2′03″00	DAN	ALL
4	ソウルキャリバー (アスタロス)	1′48″47	DAN	ALL
5	ソウルキャリバー (ロック)	2′01″02	DAN	ALL
6	ソウルキャリバー (シャンファ)	3′03″08	EGC	ALL
7	ソウルキャリバー (ファン)	3′06″70	EGC	ALL
8	ソウルキャリバー (御剣)	1′59″17	RYU	ALL
9	ソウルキャリバー (吉光)	1′50″72	RYU	ALL
10	ソウルキャリバー (ソン・ミナ)	3′05″28	RYU	ALL

アイリン夢空間 ☆=87(455)

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎(058)327−0218

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ブラッディロア2	2′07″80	NOI	ALL BAKURYU使用
☆	ソウルキャリバー (アスタロス)	55″22	☆CAT'S	ALL
☆	ソウルキャリバー (ロック)	1′05″62	☆CAT'S	ALL
☆	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′12″90	☆CAT'S−ときめ坊	ALL
☆	ソウルキャリバー (ジークフリード)	1′13″29	猫汁100%	ALL
☆	ソウルキャリバー (ソン・ミナ)	1′16″95	☆CAT'S− きみちゃん	ALL ㊙㊙
☆	ソウルキャリバー (ナイトメア)	1′20″69	猫汁100%	ALL ㊙㊙
8	ソウルキャリバー (マキシ)	1′23″72	G·CRUSH−CYA	ALL ㊙㊙
☆	ソウルキャリバー (キリク)	1′27″90	HRS	ALL
☆	レーシングジャムチャプターII (初級A)	2′00″910	☆CAT'S−チョビ	完走 TT MT プレミアム使用

G'−Model荻窪店 ☆=2 (2)

東京都杉並区荻窪5−30−12グローリアビル2F ☎(03)3392−8237

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (STAGE−2)	18,958,160	NASA DA	ALL
2	スペースボンバー Ver B	10,498,500	V I KAK 最終形態	ALL 残×1
3	ストライカーズ1945II (ライトニング)	1,431,100	M	2 2
4	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,586,300	M	2 3
5	ストライカーズ1945II (フォッケウルフ)	1,427,600	M!!	2−2
6	カオスヒート (ウォート)	2,709,700	ゴッドハンド	45%
7	月華の剣士 (玄武の翁)	5,508,800	TAM 餓狼	ALL
8	怒首領蜂 Cタイプショット強化	83,944,670	久々の2周目突入記念 長の降ち	2 4
9	グレートソードマン	96,530	人生ダウンヒラー	剣道2人目
10	スプラッターハウス	307,100	長の降ち	ALL ラスボス100万落ち

プレイスポットすーるぽん ☆−0 (9)

東京都渋谷区渋谷1−27−1 ☎(03)3407−7313

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2 (ガイル)	3,040,000	ゲーセン魔人 (CST㊙)	ALL ㊙付
2	サンダードラゴン2 (2P側)	6,107,280	信じる心です K.T	ALL ㊙付
★	餓狼伝説スペシャル (ビッグベアー)	2,654,200	SSC VAP	ALL2万×1落ち D×28 ㊙付
★	餓狼伝説スペシャル (ジョー東)	2,726,200	SSC−VAP	ALL2万×1落ち D×31 ㊙付
★	餓狼伝説スペシャル (アクセル ホーク)	2,681,100	SSC−VAP	ALL D×30 ㊙付
★	餓狼伝説スペシャル (ギース・ハワード)	2,729,400	HYAKU KTL UGF	ALL D×29 ㊙付
★	餓狼伝説スペシャル (ヴォルフガング・クラウザー)	2,758,600	HYAKU KTL UGF	ALL2万×1落ち D×32 ㊙付
★	ストリートファイターII (ブランカ)	1,947,200	ゲーセン魔人 (やちょ)	ALL D×66爪×4 ㊙付
9	ストリートファイターII (ガイル)	2,352,800	ゲーセン魔人 (しぃえすてぃ㊙)	ALL3万×1落ち D×73爪×0㊙付
10	ファンタジーゾーン	46,070,860	JAG−AXI (飯倉さん監視)	12周目8面 ㊙付

ゲーム倶楽部大船店 ☆=5 (44)

神奈川県鎌倉市大船1−23−28万屋ビル1F ☎(0467)44−1963

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	テトリス ザ・グランドマスター	11′58″58	JIN	GM
2	デッドオアアライブ++ (ノーマルモード)	2′45″51	I.Y	ALL かすみ
3	デッドオアアライブ++ (バーストモード)	3′20″08	I.Y	ALL かすみ バーストのほうが遅い!
4	ビューポイント	4,191,580	敷島うらんちゃん	ALL ラスボス299万
5	ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,041,600	ドラマチックバトルに期待	ALL X−ISM
6	ソウルキャリバー (エッジマスター)	3′15″33	I.Y	ALL
7	ストリートファイターZERO3 (ロレント)	3,241,400	せがたマニア	ALL X−ISM
8	ザ・キング オブ・ファイターズ'98	486,300	?	ALL Ⓢ社,テリー アンディー
9				
10				

ゲームセンターUFO伊勢原店 ☆=0 (129)

神奈川県伊勢原市伊勢原1−4−23 ☎(0463)94−4519

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	V·V	15,052,910	VVVVV	ALL 残×2 ボンバーモード
2	バル・キューブ	3,536,610	敷島うらんちゃん	LV73
3	ナムコクラシックコレクションVol.1 (ノーマル ゼビウス)	935,170	南海奇皇台風負け	ALL
4	達人王	6,143,950	幸人王	5−4 残×3 時間切れ
5	ビートマニア3rdMIX	グレート数942	CKN	エキスパート ボーカル
6	ビートマニア3rdMIX	グレート1,029	ザンクの弟子	エキスパート クラシック
7	ビートマニア3rdMIX	グレート1,233	CKN	エキスパート テクノ
8	ビートマニア3rdMIX	407,161	CKN	ノーマル
9	ビートマニア3rdMIX	339,447	CKN	ノーマル ダブル
10	極上パロディウス	4,293,600	ぼんくら先生バンザイ!! アトム	ALL ひかる

ハイテク遊園ニュースター ☆−0 (4)

山梨県甲府市国母5−20−16 ☎(0552)28−8923

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (EX·ボーカル)	グレート数951	TAZY	ALL AAA
2	ビートマニア3rdMIX (EX テクノ)	グレート数1,200	RYM	ALL AAA
3	ビートマニア3rdMIX (EX·クラシック)	グレート数1,020	JN	ALL A
4	ビートマニア3rdMIX (ソ→ハ→ビート)	393,275	RADN	ALL ノーマル
5	電車でGO!2 3000番台 (山手線 205系)	251.1km	マチャアキくん	ALL エクセレント2
6	電車でGO!2 3000番台 (東海道線 快速221系)	219.5km	マチャアキくん	ALL
7	電車でGO!2 3000番台 (ほくほく線 特急はくたか)	194.6km	マチャアキくん	ALL
8	電車でGO!2 3000番台 (田沢湖線)	186.5km	マチャアキくん	ALL
9	X−MEN vs ストリートファイター マグニート&ストーム	1,066,800	X−MEN	1コインALL
10	ストライカーズ1945II (疾風)	1,957,500	牛山·東篠·角田	2−6 ㊙付

Jogo江古田店 ☆=83(155)

東京都練馬区旭丘1−71−10 ☎(03)3954−9261

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	スペースボンバー (version B)	11,240,300	もかぢっと嫁しくし CYR まえだあき♡	1c ALL
☆	デッドオアアライブ++ (ノーマルモード)	1′42″78	こまつゆ	ゲンフー ALL
☆	デッドオアアライブ++ (バーストモード)	1′35″00	SRP 東鴨梁山泊 昂成覇王 NTS㊙	ゲンフー ALL
☆	ストリートファイターZERO3 (レインボーミカ)	7,396,200	TNK TINKO 会員募集中	ALL ㊙ ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3 (ローズ)	7,010,700	MaBIC−江藤 恩	ALL ㊙ ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3 (コーディー)	6,698,600	オレの名前を言ってみろぉ〜 江戸ポっぽ	ALL ㊙ ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3 (ソドム)	6,608,800	TNK ザ♂キラートマト	ALL ㊙ ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3 (バイソン)	5,814,800	ALT− ためだめちゃん	ALL ㊙ ノーマルモード
★	ストリートファイターEX2 (シャロン)	3,038,300	TNK− ザ♂キラートマト	ALL ㊙
★	ストリートファイターEX2 (ザンギエフ)	2,804,400	TNK− ザ♂キラートマト	ALL ㊙

東京レジャーランド小岩店 ☆=13(24)

東京都江戸川区南小岩8−15−3 ☎(03)5668−8411

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	デイトナUSA2 (中級)	2′47″63	KEN−2	TAモード MT 完走
☆	電車でGO!2 3000番台 (田沢湖線こまち)	403.6km	[illegible] Ani㊙	角館1秒差 雫石通過 95点
3	ビートマニア3rdMIX (EX Techno)	グレート数1 225	KOS	1225−17 −4 15
4	超鋼戦紀キカイオー ヒーローチャレンジモード	2,831,600	NOB	ALL 轟雷使用
5	ストリートファイターZERO3 (さくら使用)	4,160,600	PIN	ALL X SM
6	ポップンミュージック	279,425	KOS MASA HYS	Jテクノ ダンス・テクノポップ
7	超鋼戦紀キカイオー (ストーリーモード)	753,600	NOB	ALL キカイオー使用
8	スパイクアウト (レンダ使用)	4,798,730	KOS YS	ラス面で死亡 K O数595
9				
10				

トライアミューズメントタワー ☆−9 (55)

東京都千代田区外神田4−3−10 ☎(03)5295−2345

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX (エキスパート vocal)	グレート数982	HIB	レゲエダンス失敗
2	電車でGO!2 3000番台 (東海道 207系)	398.5km	とり 400km目前	残286秒 97点 エクセレント7回
3	弾銃フィーバロン (ノーマルモード)	8,558,346	T K	タイプB 残1 真ボスクリア
4	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,225,951	團 井上 BOOM	ネコ BOOM
5	コットンブーメラン	28,968,900	SGL−HOR	ALL [illegible] アプリ [illegible]
★	プチカラット (うでだめし·かんたん)	3,649,640	まるちとみぃくん㊙ (アキハバラ㊙組)	ALL ラルム 2P色 使用♥
7	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	3,218,100	俺にはベルベルちゃんがついてる!	ALL ノーミスB8
8	マーベルランド (ノーマル·連なし)	1,302,170	雄壱	残5 脱出成功
9	ドカベン2	38,695	本物塾二代目塾長	モギリに注意せよ
★	プレティメントエコロジー (連なし)	2,482,400	ZAC Ristar	ALLビバ20000 鳥500 山田×2

P.C立川店 ☆−1 (7)

東京都立川市柴崎町3−3−9 ☎(042)524−1156

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズJET	152,482,204	ナランチャ死亡 M.K	ALL3 スレイプ使用
2	Gダライアス (oゾーン)	54,769,900	HOK−MRT㊙㊙ 公開オ●ニー完了㊙!?	ALL 33万落ち ヌクのに必死なX●Z
3	デッドオアアライブ (トーナメント·ノーマル)	2′37″20	ボン吉 秘密倶楽部 NO.3	ALL ハヤブサ
4	エスプレイド (相模祐介)	34,643,980	フリスク10粒喰って悶死!ゴメンよXYZ	ALL っていうか オレもダメっす〜
5	コナミ80'sアーケードギャラリー (ロードファイター)	999,999+α	4649フクダ連合 EXC鳥不会	5周目 最高位1位
6	コナミ80'sアーケードギャラリー (スクランブル)	136,910	フライトレイン	5 5
7	バッグン (スペシャルバージョン)	99,999,990	わかさん	4周ALL Aタイプ
8	ファイナルファイト (ハガー)㊙	4,833,270	4649フクダ連合新人☆ これまつ君もう決定㊙	ALL 残×0 これまつ君また来てね
★	R TYPE (連付)	2,399,800	フクダ連合組員募集中 4649フクダ連合EZN	ZACR ster &これまつ君来店記念
10				

AMファクトリータイムマシン ☆=4 (17)

東京都豊島区南大塚3−44−11フサカビルB1F ☎(03)3987−1573

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945II (疾風)	3,254,000	DAB S	ALL 使用ボム×6 残3 中ボス自爆×2
2	D&D BT O D (ソーサラー)	1,107 998	パル浦店アニキン終了 悲しっす 和泉	ALL BD×3一発 オーガ失敗 ゼロ
3	D&D BT O D (ファイター)	1,130,703	Z FREAKS NO 0248 和泉	ALL×4 オーガ失敗
4	D&D BT O.D (ドワーフ)	1,127 923	FEMC 和泉	ALL×4 オーガ失敗
☆	超鋼戦紀キカイオー ヒーローチャレンジモード	4,782 600	カス兄	ALL 轟雷使用
6	ソウルキャリバー (吉光)	1′26″00	ひっどいわ〜!㊙㊙ TMS3−EGOリン	ALL 素手 NAMさん来店どうも
7	ソウルキャリバー (御剣平四郎)	1′29″42	種さんはオミラしいです [illegible] EGO	ALL オレもです(笑)
8	ソウルキャリバー (成 美那)	2′08″44	Asp.−Yuu㊙㊙	ALL 電パ不使用
9	ライデンファイターズJET (ジャッジスレイプ)	160,888,286	GP TAK	ALL PHASE2 なんとかなんない?
10	わくわく7 (まるるん)	24,481,600	T B	ノーミスALL

ヒットゲームBEST10

プレイヤー人気ベスト10 (10/26～11/15集計)

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	630	SNK
2	2	ストリートファイターZERO3	628	カプコン
3	3	ソウルキャリバー	407	ナムコ
4	4	ビートマニア3rdMIX	377	コナミ
5	5	バーチャストライカー2VERSION'98	328	セガ
6	7	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	198	セガ
7	6	超鋼戦紀キカイオー	182	カプコン
8	8	テトリス ザ グランドマスター	178	アリカ
9	9	鉄拳3	155	ナムコ
10	10	バーチャファイター3tb	138	セガ

11位	12位	13位	14位	15位
ダンスダンスレボリューション 120	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 117	ショックトルーパーズ 2ndスカッド 103	ライデンファイターズJET 98	ポップンミュージック 97

インカムベスト10

順位	前回	ゲーム名	得点	メーカー名
1	2	ストリートファイターZERO3	687	カプコン
2	1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	640	SNK
3	5	バーチャストライカー2VERSION'98	393	セガ
4	4	ソウルキャリバー	390	ナムコ
5	3	ビートマニア3rdMIX	375	コナミ
6	8	鉄拳3	260	ナムコ
7	7	電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム	223	セガ
8	9	バーチャファイター3tb	192	セガ
9	6	超鋼戦紀キカイオー	158	カプコン
10	10	テトリス ザ グランドマスター	145	アリカ

11位	12位	12位	14位	15位
ポップンミュージック 127	ライデンファイターズJET 108	ストリートファイターEX2 108	SAMURAI SPIRITS2 アスラ斬魔伝 92	ダンスダンスレボリューション 88

次号から新作続々登場

好調・音楽ゲーム いつまで続くか

今月の集計では新作が間に合わず、ベストテンの集計では新しい機種が出てきませんでした。そこで、今回は近況を分析してみたいと思います。

このところ大きな話題となっているのがビートマニア3rdMIXです。このビートマニアシリーズのおかげでゲームセンターはだいぶ活気づきました。ゲーム性はある意味単純なのですが、学習効果があるのが重要なところ。練習すればうまくなるし、うまくなればカッコよく見える。ゲームの基本ができています。

最近はダンスダンスレボリューションが、非常に高いインカムを稼いでいます。しかしこれ以降の音楽ゲームはなかなか競争も激しくなることが予想され、目先を変えていかなければいけないので難しそうです。

それらに比較すると、対戦格闘ゲームは見慣れてきた分、うまくなったときに得られるステイタスがやや低下している感じがします。これをゲームだけの責任にするのは酷というもので、その分をメーカーや店側のイベントなどで補っていく必要があるでしょう。対戦格闘は大会などで目的意識を高めるかどうかで、取り組む意欲が大きく違ってくるのです。



(青森県 P.N.黒川春姫さん)

スパイクアウトに見るアクションの可能性

アクションではスパイクアウトがいろいろ話題を呼んでいます。操作感がよく、アクションでも楽しめるものならゲームセンターに新たに多くの人を呼び込めるということを証明したといえるでしょう。

ところがプレイヤーにとっては申し分ないのですが、プレイ時間が長く、再び1プレイ200円かハード設定に変わってきています。高い基板なので、さすがに1プレイ1時間もされたのでは厳しいものがあります。

基板をもう少し安くできればこのジャンルは十分いけそうです。このシリーズが途絶えないように、年一作ぐらいずつ出てくれるのを望みたいところです。

近作ではガンバード2(彩京)・月華の剣士第二幕(SNK)・ファイティングレイヤー(ナムコ)・ジョジョの奇妙な冒険(カプコン)などに注目が集まります。それ以降にも期待作が多く、当分目が離せません。 (ぜんじ)

オレンジハット砺波 ☆=0(2)

富山県砺波市新又147－1 ☎(0763)33－1863

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ショックトルーパーズ2 (ルレアイズ)	4,556,120	NEG	R 5
2	ショックトルーパーズ2 (エンジェルアーム	3,985,400	DRT	R 5
3	デッドオアアライブ++ (レイファン)	3'14"66	DDI	ALL
4	デッドオアアライブ++ (ハヤブサ)	3'02"12	SAKAI号	ALL
5	デッドオアアライブ++ (ティナ)	3'06"31	KUKURE	ALL
6	デッドオアアライブ++ (バース)	3'10"40	N.S	ALL
7	スプラッターハウス	351,300	KMJ	ALL
8	超鋼戦紀キカイオー (融雷	2,482,900	NAK	ALL
9	ブラッディロア2 (アリス)	7'11"13	KARTS	ALL
10	ブラッディロア2 (ユーゴ)	7'24"22	W・S	

扇ケ丘レジャーセンター ☆=43(281)

石川県石川郡野々市町高橋町86－2 ☎(076)246－6406

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー ストーリーモード	1,614,400	ポキポッキー リストラで金欠	ALL ㊊ キカイオー
2	コナミ80'sアーケードギャラリー (イーアルカンフー)	9,999,900	やちよ君	28－1
3	テクモワールドカップ98	+63	MANABEKKO	ALL ブラジル LOST－0
☆	ストリートファイターZERO3 (ガイ)	7,568,600	リヒト	ALL ㊊ オールパ
☆	ストリートファイターZERO3 (春麗)	8,191,000	凄まg－rカモネ	ALL ㊊
☆	ストリートファイターZERO3 (かりん)	7,181,300	素晴C チャイナぼう ラブひなにメロメロ	ALL ㊊
☆	ストリートファイターZERO3 (ナッシュ)	6,312,100	T Clue -KOS	ALL ㊊
8	ストリートファイターZERO3 (ベガ)	5,399,900	凄まg－rカモネ	ALL ㊊
☆	ストリートファイターZERO3 (ユーリ)	6,464,800	T Clue -ISD	ALL ㊊
☆	ストリートファイターZERO3 (ユーニ)	6,210,300	凄まg－rカモネ	ALL ㊊

遊ingポイント・セオラ ☆=4(5)

滋賀県草津市大路1－7－12 ☎(077)562－0428

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
☆	テトリス ザ グランドマスター	10'03"21	NOV	グランドマスタ 184354pts
★	レイディアントシルバーガン (STAGE2経由)	21,555,700	O・Z	ALL ㊊ (A+B+C
3	弾銃フィーバロン (タイムアタック)	2,213,011	ホットケーキ連合 アキバ組合鍵平社員	弾人部使用 サイボーグ×1844
4	Gダライアス (μゾーン カメ)	31,038,160	N・Kジョニー	ALL 1ミス ㊊ 51200×0
5	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,913,340	ホットケーキ連合 G・T－ZTT	ALL 5面 1020万
6	ショックトルーパーズ2 (ルル)	7,075,750	OK	ラスボス ルレート
7	ストリートファイターEX2 (シャロン)	2,613,300	O・H	ALL 30万落ち
8	ストリートファイターZERO3 (ケン)	3,880,700	N・Kジョニー	ALL X－ISM
9	コナミ80'sアーケードギャラリー (イーアルカンフー)	9,999,900+α	KKK	213面で達成 約2時間
10	コナミ80'sアーケードギャラリー (少林寺への道)	1,000,000+α	6時間半もやる体力ないわい	SET 31さ… 集計するならやるけど

GAME'S WiLL ☆=28(444)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20－1 ☎(075)711－1435

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (さくら)	7,274,800	DIL㊊	ALL ㊊
2	ストリートファイターZERO3 (かりん)	6,898,300	L2A GYO	ALL ㊊
3	ストリートファイターZERO3 (アドン)	5,703,500	DIL㊊	ALL
4	ビートマニア3rdMIX (テクノコース)	1250－8－0－3	ばあにん☆	ALL
☆	カオスヒート (ヴォルト)	3,996,070	非カンストマシーン1号	ALL
6	カオスヒート (ミツキ)	3,158,130	非カンストマシーン2号	ALL
★	ストリートファイターⅢ2nd (イブキ)	9,999,900	L2A－GYO	ALL
★	ライデンファイターズ2 (デスヘッダー)	109,325,130	XRX－いしはらくん	ALL ㊊
★	ライデンファイターズ2 (イレーザー)	108,847,900	XRX－いしはらくん	ALL ㊊
★	Gダライアス (ξゾーン)	34,102,230	L2A 大明神	ALL 512×1

GAME'S MILK ☆=24(86)

京都府宇治市大久保町北ノ山101－5 ☎(0774)44－5770

	GAME	HI－SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (ケン)	6,426,900	赤い彗星	ALL ㊊ X－ISM
2	ストリートファイターZERO3 (本田)	4,282,600	赤い彗星	ALL ㊊ X－ISM
3	ライデンファイターズJET (スレイブ)	153,230,016	GSK	ALL
4	ライデンファイターズJET (チェイサー)	111,532,660	GSK	ALL ㊊ 初クリア
5	ライデンファイターズJET (イクシオン)	141,819,444	GSK	ALL ㊊
6	ライデンファイターズJET (ミクラス)	132,570,336	GSK	ALL
7	ライデンファイターズJET (フェアリー)	137,023,500	GSK	ALL
8	ドラゴンセイバー (連付き)	1,980,550	天掌剣聖 TEN	ALL ㊊ ノーミス
9	セイントドラゴン	21,439,400	GSK	ALL 残20
10	ショックトルーパーズ2nd (TOY)	15,709,180	入って一週間 とりあえずクリア	ALL

ゲームセンターパスカル大福店 ☆−10(31)
岡山県岡山市大福134−4 ☎(086)282−6667

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ビートマニア3rdMIX	1205 55−0−0	ZZZあいくち	EXクラシック
2	ビートマニア3rdMIX	1255−1−0−2	ZZZあいくち	EXテクノ
☆	ビートマニア3rdMIX	997−26−0−2	ZZZあいくち	EXボーカル
☆	ビートマニア3rdMIX	447,600	ZZZあいくち	ノーマル
5	[illegible]	12′54″76	ZZZ(i)肯	ALL GM
6	ディテンプ イターズJET	112,925,482	DENSE PAS HOE	P 2まで スレイブ
7	ダイナマイト刑事2	257,130	まえはま？	ALL エディ
8	上海Ⅲ	103,600	寄情(もえ中	ALL
9				
10				

タイトーイン002スタジアム ☆=7(366)
大阪府豊中市玉井町1−9−3 ☎(06)844−0586

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	エスプレイド(祝…)	35,502,390	…なりました 上田	ALL 残×6
★	19XX(轟雷)	20,050,800	KYON	ALL B×5 5面終了1205万
3	[illegible]	10′57″60	KYON	ALL GM
★	ウ…ンアセイヴ…(オルバス)	1,575,900	ROK	ALL P×4
5	ストリートファイターEX2(Dダーク)	3,147,400	YMG C	ALL あと10万
6	ストリートファイターEX2(ガイル)	3,047,900	CST	ALL
7	電車でGO!2 3000番台(田沢湖線 E3系)	391.6km	CST	ALL 99点 E×2 残267
8	ストリートファイターZERO3(サガット)	4,144,800	へたれYMG C	ALL
9	鉄拳3(仁)	そのうち絶対出す！	ROK …いつでも的やな	[illegible]
10	鉄拳3(能&ハンダ)	しよう完このす	[illegible] …てるSKT GM	[illegible]

タウンスポットプレイランド ☆=11(200)
大阪府茨木市中津町4 3 ☎(0726)37−5311

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	サイキックフォース2012(マイト)	1′37″07	マイト パティ推進委員会会員カンタロー	ALL
☆	サイキックフォース2012(パティ)	1′51″04	マイト パティ推進委員会会員カンタロー	ALL
☆	サイキックフォース2012(玄信)	2′30″59	マイト パティ推進委員会会員カンタロー	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー(ストーリー)	1,752,800	ERO MKⅡ GANZ	ALL キカイオー ×詰有り
5	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジ)	4,216,700	邪道人GANZ	ALL 乱出
★	ストリートファイターEX2(ブランカ)	2,966,100	MIZ神・ZZ	ALL
7	カオスヒート(VOGT)	2,831,600	森下亮一	1c 75%
8	スーパービシバシチャンプ(タイムアタック)	35″07	GEK 復活	ALL
9	シャークトレーダーズ2nd	8,978,190	MZ神 ZZ	ALL トーイ
10	ビートマニア3rdMIX(テクノ)	グノート数1,220	ばくドラえもん	ALL

オキモト ☆=2(22)
広島県広島市西区南観音3−15−3 ☎(082)292−1473

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ロンックフロ2	85,405	KM	ディナッスティージ
2	ファンタジーゾーン	5,173,560	HIPER あむる	毎外版
3	ニンジャコマンド	2,419,800	AHO	ALL シュウ使用
4	ニンジャマスターズ	5′0/″13	AHO	ALL
5	ストリートファイターZERO3(ザンギエフ)	2,137,400	モクル	ALL
6	ストリートファイターZERO3(アドン)	2,113,300	修	ALL
7	奇々怪々	251,300	KM	
8	ウインターヒート(スピードスキー)	11″476	MF	
9	ウインターヒート(スキージャンプ)	144 40m	MJ	
10	ウインターヒート(スピードスケート)	1′″486	MF	

ゲームセンターピノキオ ☆=2(39)
兵庫県明石市本町1−1−26 ☎(078)917−5685

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	416,667	あなご	ALL
2	ビートマニア3rdMIX(EX テクノ)	1185−53−2−21	あなご	ALL
3	ビートマニア3rdMIX(EX ボーカル)	919−92−6−16	KTK	ALL
4	超鋼戦紀キカイオー(ヒーローチャレンジモード)	3,558 000	BNT	ALL ウィズダーク
5	ソウルキャリバー(ロック)	1′26″90	JMA	ALL
6	ソウルキャリバー(ソン ミナ)	2′13″89	LIR	ALL
7	ソウルキャリバー(エッジマスター)	2′00″25	[illegible]	ALL
8	ソウルキャリバー(ナイトメア)	2′35″05	ディック日本 DDRの似合わない奴	ALL
9	デッドオアアライブ++(バーストモード)	3′32″26	ディック 伸様の華麗なステップを見ろ	ALL あやね
10	弾銃フィーバロン(タイムアタック)	2,071,813	[illegible]	ALL 信太郎

ゲーマーズハウス・ガンマ ☆=5(8)
大阪府池田市石橋1−8−10ステーションプラザ3F ☎(0727)62−6780

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ディテンプ イターズJET(スレイブ)	139,122,712	[illegible] 無駄無駄無駄無駄無駄	ALL
2	レイディアントシルバーガン	23,984,920	M	ALL STAGE4
3	レイディアントシルバーガン	19,691,310	N こした	ALL STAGE2
4	怒首領蜂(Bタイプ)	556,265,950	はち	2周ALL B−S
5	ドラゴンスピリット	1,232,630	金 かいっぱい ケンソキ	ALL
6	スカイキッド	504,230	はち	19面 撃墜×9
7	インセクターX	706,000	[illegible]	ALL
8	忍者くん阿修羅の章	764,880	ヤ タ ウキャキャ	11面
9				
10				

パリオ・フィエラ・ディ・プローバ ☆−3(8)
広島県広島市中区紙屋町2−2−17 ☎(082)242−7588

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(いろり)	35,898,690	RCZ・KM	ALL ノーミス
2	ディテンプ イターズJET	155,206,236	XRX 大魔王	ALL3 スレイブしか5カできません
3	[illegible]	13′25″00	XRX DMQ	GM
4	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	336,144	XRX 中魔帝	ALL さんまノウル ここれた
5	[illegible]	4,408,190	大魔王	ルル 3面 入荷したて
6	怒首領蜂(タイプC ショット)	230,212,620	CRS WEST たったすけて！	ALL
7	スーパービシバシチャンプ	+47	XRX 大魔王	ラウンド13
8	パズレボブル	10,208 950	DEMQ	R14
9	マーヴルvsカプコン	232 500	KOO	[illegible]
10	スーパービシバシチャンプ	21	サンダーナつ● …の女性ゲーマ	ラウンド8 入荷したて

ジャスコ川西店プレイランド ☆−4(20)
兵庫県川西市小花1−6−16 ☎(0727)59−7464

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	[illegible](裏社 ランダム)	662,000	H	ALL
2	ソウルキャリバー(ロック)	1′39″28	YAF	ALL
3	カオスヒート(美月)	3,149,280	JKP ラスボス	ALL 89%
4	ディテンプ イターズJET(スレイブ)	71,824,844	MN	PHASE2
5	ランク…スフォースブライ…(ダークラン)	1,813,170	AKY	ALL
6	ストリートファイターEX2(ガルダ)	2,583,800	KH	ALL
7	ストリートファイターZERO3(R ミカ)	2,343,700	JKP ZNG 信者守	ALL
8	ストリートファイターZERO3(バイソン)	2,011,300	JKP・ZNG 信者守	ALL
9	[illegible](ルル)	13,737,790	JKP2 ACE	ALL
10				

コスミックプラザABC ☆=16(103)
大阪府寝屋川市早子町18−4 ☎(0720)23−1160

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
★	ウィンターヒート(ボブスレー)	40″41	ST	ロシア人
★	ウインターヒート(スラローム)	22″39	ST	中国人
★	ウインターヒート(ショートトラック)	42″86	MAO	中国人
★	ウインターヒート(スピードスケート)	32″51	KHJ	イギリス人
5	ストリートファイターEX2(シャドウガイスト)	3,146,900	KHJ	ALL 乱入×2
6	超鋼戦紀キカイオー(轟雷)	3,197,100	JMC BBC	ALL ヒーローチャレンジ
7	カオスヒート(ウォート)	3,173,120	学生さんの学連さん	91%
8	マジックソード	13,512,787	パズルゲームをこよなく愛する男	ALLクリアー
9	上海Ⅲ	97,400	MSそれはコメ	ALLクリアー
10				

ハイスコア通信 お店から

●**プレイランドエフワン（宮城）**
鶴来屋8号室氏ご来店誠にありがとうございました。 by 常連一同

●**モンテカルロ（群馬）**
ソウルキャリバーにやっと「エッジマスター」なるオジイさんが出てまいりました。しかし、ジイさん…そのガタイでシャンファやソフィーティアの勝ちポーズしないでくれ…。ていうか、スルナジジィ。

●**プレイシティキャロット二荒（栃木）**
テクドラ当店ハイスコア161.7%（総合LEVEL神）UWM。その他チャレンジャーを募集。今熱いのはナックルヘッズ、遊びにきてね。 いきなりの代担当 櫂

●**熊谷&柏ガリバー（埼玉/千葉）**
ダンスダンスレボリューションが入荷しました。ハイスコアを狙っている人も多いので、スコアに興味のある人はぜひ来てください。個人的にHOD2のスコアを狙う人も募集中(笑)！ ハイスコア担当−Q？

●**プレイシティキャロット巣鴨店（東京）**
こえー仲村さんと、こまつゆのナニの毛をかけての勝負は、この号が出るころにはついているのでしょうか？とりあえず断髪式には、各集計店の著名人、多数の参加を心よりお待ちしております。P.S.弟夫との通信欄でのやりとりももうできないと思うと…お兄ちゃん悲しい… by 兄夫

●**G−Mode−神保町店（東京）**
12月はガンバード2と月華2が入荷予定となってます。キャリバーの大会は某PM店、G荻店からの参加者で、かなりレベル高いです。ハイスコアのほうも急募中なので、みなさんよろしくお願いします。 by ブレデターカラー：桜丸

●**荏原ゲームコーナー（東京）**
自分で遊ぶわけでもないのに、メロディを覚えてしまったビートマニアがイヤです。それ以上に、我知らずのうちにくちずさんじゃったりする（メタルギアとか）自分にもムカつきますが。

●**TAITO INN町田（東京）**
先日行われたWAR氏と酒飲む会は、大盛況で幕を閉じました。次回も予定しておりますので、参加希望の方は担当ASMまで連絡ください。よろしくお願いします。

●**ゲームコーナーフジ（東京）**
キラートマト氏、ご来店ありがとうございました。またのご来店を心よりお待ちしております。 by 常連一同

●**Jogo江古田店（東京）**
プレイヤーのみなさま、そして遊びに来ていただいた皆さま。今年一年ありがとうございました。並びにお疲れさまでした。

P.S.年末BIGイベントがあると思うので、参加者募集です（笑）

●**PC立川店（東京）**
11月16日現在、シューティングセレクト台が8台、シングル台1台を合わせ、実に17種類もの縦&横画面のシューティングゲームがあります。シューティングゲームが好きな方？1プレイ50円ですので、ご来店お待ちしています。 by スコア担当O.K

●**プレイランドすーるぽん（東京）**
ガイル氏今現在まだいるけど来店ありがとうございました。 汁&ネゴト

●**夢空間ファンタジー（長野）**
さぁ、いよいよ長野五輪だ！ウチではウインターヒートを値下げして五輪をバックアップするぜ！ところで、ファンタジー常連・東京支部のみんな！最近顔出さないけど、どゆ？（↑もしかして方言？）いつでも来店待ってるぜ！ by 店員A！

●**ハイテクエンタテインメントアーサー（長野）**
デイトナ2なくなりました（泣）。スコアピンチですので、皆さまの遠征をお待ちしております。

●**グリーンプレイランド（岐阜）**
ソウルキャリバーしか今はないです…。それでアスタロスのコンボなんですが・・K（ホールド）が当たってきりもみしながら落ちてきた相手が地面にバウンドしたとき↓↙←A（打撃投げ）で拾えます（キャラ限定？）が知ってる人少ないだろうなぁと見つけた人がぼやいてました。だってまわりの店だとあまりはやってないですからとのこと…いつものことながら地道にやってますんで対戦したいーって方はちょっと来てみてください。…まあほかにも変なコンボはいっぱいありますし…。

●**アイリン夢空間（岐阜）**
今年1年間、たくさんの遠征の方々ご来店ありがとうございました。来年もよろしくお願いします。 常連&店員一同より

●**ゲームプラザイエローハット（愛知）**
今月もハイスコアがまったくないですが、新製品が入荷しないうえに、機械が減ってしまうところがクール&バイオレンスな感じでバッチリです。 紙幣計算機1号 ABE（集計ミス多発）

●**遊−ingポイントセオラ（滋賀）**
びわ湖放送で当店&姉妹店のCM絶賛放映中！「ナデシコ」を見れば流れます。もう終わってるかも。ローカルですいません。

●**タウンスポットプレイランド（大阪）**
今月の一句 栗林 みえの妹 かわいいな by 年間70イベント出勤者今年の当店MVPは−TK=カンタロー氏で決まり

●**コスミックプラザABC（大阪）**
当店では、きたる12月31日（木）、「大晦日だよ侍魂大会」を開催いたします。腕に自信のある方の参加をお待ちしております。18時よりエントリー開始。現役の旧侍魂屋さん多数出場予定 by 店員くん

●**ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）**
・EX2第2回大会、これが載るころにはもう終わっていることでしょう。参加してくれた皆さまどうもありがとうございました。（D.M翔&K.H）
・D.D.R.おもしろすぎてダブルプレイやりまくり。気がつけば財布はカラッポ、スコア締切1日前…。ごめんなさい。 by JKP−D.M翔

●**パリオ（広島）**
当店に、待望のビートマニア3rdMIXが入荷いたしました。月1回はイベントを企画しますので、ご来店をお待ちしております。隠し曲もOK−遠方よりご来店の方、パリオは広島本通り、サンモールのとなりです。担当：おおつぼ P.S.最近、通信欄が誌面に載らないのでつまんないです。

●**アメニティスペースON（山口）**
創業祭宝くじ大人気御礼ードリームキャストもらったからって店に来ないなんてしネー

●**丸久小郡店ファミリーランド（山口）**
店内模様替えしました。な、なんと窓が開けられるようになるという偉業（!?）を達成!!

●**えの木朝倉店（高知）**
ただ今当店ではスコアラーを爆募しています。ハイスコアに対して興味を爆有している人、対戦格闘で爆覇しすぎて爆飽している人、また爆富かつ爆暇な人、ぜひご爆越ください。猛爆迎いたします。特にZERO3のスコア爆頼します。

●**サブカルチュア（福岡）**
1人でやるのしんどいです…ハイスコアに関心のある人スコア出しに来てね!!…ていうかOOTさぼりすぎ（怒） by 長

●**アミューズメントラージ（福岡）**
店内のレイアウト大幅な変更しました。パチンコがなかなかいい味だしてます。オールド基板も少しずつ充実してきました。個人的にはナイストがほしいです。今月は日程の関係でスコアがかなりつらいです。おかげで担当キャラを増やしたが、3日間の期限つき。絶対無理です。ゴメンナサイ、1キャラが限界です。

●**ゲームスポットフォーカス（大分）**
仕事の行き帰りに別府の50さんやユーロゲートさんにたまに寄ってます。どちらもいいお店なので大分&別府にお寄りの際は当店ともどもよろしくー by 人生脱落者JAMA
KOF'98の通信対戦が人気No.1です。シューティング&再入荷ラッシュ中です！ by M−Ave

●なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後6時から8時に受け付けています。

アミューズメント・ラージ ☆=−9(15)
福岡県山門郡三橋町下百町6−6栄和第一ビル1F ☎(0944)73−9408

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ワイズダック)	2,433,500	XYZ	ALL
☆	ストリートファイターZERO3(ケン)	7,123,600	YST−MUGEN	ALL ノーマルモード
☆	ストリートファイターZERO3(ダン)	5,362,800	おとーさんΩEX だしながらたつ！	ALL ノーマルモード
4	ストリートファイターZERO3(サガット)	4,661,700	A.S JOKER	ALL ノーマルモード
5	ストリートファイターZERO3(ロレント)	4,490,000	ナイト財団トレーラー	ALL ノーマルモード
6	ストリートファイターZERO3(本田)	3,174,200	ナイト財団デボン 1日ならこんなもん	ALL ノーマルモード
7	ストリートファイターZERO3(ソドム)	4,065,500	ナイト財団キット	ALL ノーマルモード
8	ビートマニア3rdMIX(エキスパートテクノ)	グレート数 1,175	ナイト財団	ALL
9	ビートマニア3rdMIX(エキスパート・ボーカル)	グレート数 882	ナイト財団マイケル	ALL
10				

チャレンジバンバン ☆=2(151)
愛媛県松山市道後樋又4−29 ☎(089)924−5583

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3(リュウ X−ISM)	5,583,200		ALL
2	ストリートファイターZERO3(ザガット X−ISM)	5,209,400	★一暗黒龍	ALL
3	ストリートファイターZERO3(本田 X−ISM)	4,995,600	FAD IDA	ALL P×14
4	ストリートファイターZERO3(ケン X−ISM)	6,362,000	★	ALL
5	ライデンファイターズJET(スレイブ)	145,569,322	FAD−LXSⅦ	ALL
6	超鋼戦紀キカイオー(ビーピー・バンオン)	3,341,500	FAD	ALL P×2
7	超鋼戦紀キカイオー	1,179,500	FAD ウィーンクロ	ALL
8	サイキックフォース2012	2'58"42		ALL
9	レイディアントシルバーガン(STAGE 4)	20,990,470	AMT☆PPP	ALL
10	エスプレイド(いろり)	34,062,030	寿司大王パワー	ALL 5−5

アメニティスペースOZ ☆=1(40)
山口県小野田市西高泊664−3 ☎(0836)84−5147

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1		420,000	Acc	
2	ライデンファイターズJET	73,714,680	HY	
3	ストライカーズ1945Ⅱ(Ki84)	1,927,800	A・S	2−6
4	ストライカーズ1945Ⅱ(J7W)	1,547,000	SHO	2−5
5	グラディウスⅡ	1,333,800	K・F	3−4
6	スパイクアウト(スパイク)	1,461,470	SY	
7	侍魂2アスラ斬魔伝(覇王丸)	5'29"36	K.T	
8	超鋼戦紀キカイオー	3,173,300		ツインザムV
9	レイディアントシルバーガン	12,237,770	HYDE	ST4
10				

PLAY−HOUSEアスカ ☆=0(6)
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎(0955)23−2895

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー	2,750,000	Mr−Y.M	ALL ワイズダック
2	ストリートファイターZERO3	2,913,600	Mr−GGG	ALL ブランカ
3	侍魂2アスラ斬魔伝	13人斬り	Mr−FA	
4	サイキックフォース2012	975,100	Mr−NAO	ALL
5	ダイナマイト刑事2	118,640	Mr−ASKA	ALL ブルーノ
6	ストリートファイターEX2	1,682,600	Mr−END	ALL C・ジャック
7	ぱっぷんぱっぷ	975,100	Mr−NAO	ALL
8	ザ・キング オブ・ファイターズ'98	403,500	Mr−INA	ALL
9	テトリス・ザ・グランドマスター	S3	Mr−T・K	7'08"03
10	ランドメーカー	28,140,100	Mr−RUS	ALL B段 闘燕

モンキーハウス本館 ☆=36(445)
福岡県福岡市中央区六本松2−6−7 ☎(092)731−0053

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
☆	ストリートファイターZERO3(ベガ)	5,488,200	オハラク	ALL
2	ストリートファイターZERO3(バルログ)	5,008,300	ババヤロー	ALL
3	ソウルキャリバー(ジークフリード)	1'18"92	G.M.C 機械T・H	ALL 52秒
☆	ソウルキャリバー(タキ)	1'21"10	G.M.C 機械T・H	ALL 58秒
5	ソウルキャリバー(ソンミナ)	1'27"42	G.M.C 機械T・H	ALL 67秒
☆	ソウルキャリバー(吉光)	1'14"19	G.M.C 機械T・H	ALL 52秒
☆	ソウルキャリバー(マキシ)	1'18"72	G.M.C 機械T・H	ALL 62秒
8	ソウルキャリバー(ロック)	1'19"82	機械UMA リザードマン死ね	ALL 51秒
9	ソウルキャリバー(エッジマスター)	1'45"72	てきとー	ALL
☆	サイキックフォース2012(レジーナ)	1'58"61	G.M.C 機械げんむのこんちゃん	ALL

丸久小郡店ファミリーランド ☆=1(10)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0839)73−0909

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	超鋼戦紀キカイオー(ツインザムV)	3,041,700		ニューチャレンジモード
2	パズルボブル4	102,321,400	H.I	1cALL
3	ストリートファイターZERO3(リュウ)	4,624,100	りょー	X−ISM 1cALL
4	ストリートファイターZERO3(ケン)	3,242,900	SSS	X−ISM 1cALL
5	ストリートファイターZERO3(ブランカ)	2,744,700	SSS	X−ISM 1cALL
6	ストリートファイターZERO3(ゴウキ)	5,203,200	りょー	X−ISM 1cALL
7	ストリートファイターZERO3(ソドム)	2,146,200	S.K	X−ISM 1cALL
8	超鋼戦紀キカイオー(ディクセン)	715,300	T.N	ストーリーモード 1cALL
9				
10				

ゲームプラザ白山 ☆=10(233)
熊本県熊本市九品寺5−15−7 ☎(096)362−2711

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(T.A.魚太郎)	2,284,290	Dawn S.Z	5面
2	カオスヒート(ヴォート)	3,994,980	EXR	1cALL 90%(何が？)
3	デッドオアアライブ＋＋(ノーマル・ゲンフー)	2'02"41	エロゲー	1cALL
4	デッドオアアライブ＋＋(ノーマル・ジャンリー)	2'27"13	キャラが違うよ。	1cALL 3人で8つも埋まらん
5	デッドオアアライブ＋＋(バースト・ゲンフー)	1'53"26	エロゲー ドラドラドラ カモメ	1cALL
6	超鋼戦紀キカイオー(12人 轟雷)	3,325,800	DRA	
7	超鋼戦紀キカイオー(ストーリー ホロン)	632,800	50円もつかっちまったい。もうせん	1cALL 金返せ 当然初プレイ
8	ザインドスリーナ	1,243,730	EXR	1cALL
9				
10				

サブカルチュア ☆=11(176)
福岡県筑紫野市二日市北1−2−3黒崎ビル ☎(092)922−9010

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	(ノーマルモード)	299,166	市SANAE	
2	ビートマニア3rdMIX(ノーマル)	401,498	ボーダーどうやって取るの?!わからん	P×3
3	ビートマニア3rdMIX(エキスパートクラシック)	グレート数 992		ALL
4	ビートマニア3rdMIX(エキスパートボーカル)	グレート数 931	ボサノバはめんなグレート取れんぞ!!	ALL 全然ダメ
5	ビートマニア3rdMIX(エキスパートテクノ)	グレート数 1,180	後半3曲でボロボロでござる(泣)	ALL 超できとー
6	超鋼戦紀キカイオー(ストーリー)	1,636,100		ALL
7	超鋼戦紀キカイオー(ニューチャレンジモード)	3,791,100	デモ画面のボリンにへロへロ	ALL
8	ソウルキャリバー(ロック)	1'52"29	リザードマンが大暴れしました(怒)	ALL
9	ソウルキャリバー(ソン・ミナ)	2'42"57	スコアへの協力大感謝 L.P	ALL
10				

えの木朝倉店 ☆=4(8)
高知県高知市旭町3−104 ☎(0888)25−3293

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(ソドム)	6,451,100		ノーマルモード
2	ストリートファイターZERO3(豪鬼)	5,414,700		ノーマルモード
3		785,300		
4	ストリートファイターEX2(ガルダ)	3,528,300	ストーGUY	ALL カイン戦 116万
★	ストリートファイターEX2(D・ダーク)	3,263,600		カイン戦 105万
6	ストリートファイターEX2(バルログ)	3,034,200		カイン戦 101万
7	ストリートファイターⅢ 2nd(リュウ)	6,966,200	PM11:00に出動 BBC	ALL
★	バトライダー(Ver.B)(上級)	26,016,070	LAOS・長田仙人	ALL 面セレ有
9	ストライカーズ1945Ⅱ(疾風)	1,861,600		2−5
10	ショックトルーパーズ2ndスカッド(ルルル)	12,699,690	5面でつぶして稼ぐんです!?	ALL 海軍ルート 残0

ゲームスポットフォーカス ☆=3(3)
大分県大分市末広町1−1−5 ☎(097)532−4355

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	6,841,892	HON ESE	5面 B TYPE ボム 4速
2	弾銃フィーバロン(ノーマルモード)	5,020,484	KKK ボクカ キカナソンおつかれ	4面ボス 魚太郎
3	コットン2(アプリ)	6,255,100	2面でうおっしゃー JKK	5面ボス
4	ストリートファイターZERO3(バルログ)	3,188,300	KNL DP	ALL Z−ISM ノーマルモード
5	ストリートファイターZERO3(ケン)	2,835,100	秋吉	ALL Z−ISM ノーマルモード
6	ストリートファイターZERO3(リュウ)	2,167,300	スロム天神 K.H	ALL ミスなしLPもなしVノーマルモード
7	バツグン(アルティーノ)	15,922,060	HON ESE	ALL
8	マジカルドロップ	99,998		ALL
9	サイキック5	588,300	B−rog・CHA	6面 今ジョーカー シューティング
10	リーグボウリング(スコアゲーム)	256	天帝MAI ヒマだから1回したら出た。	ストライク×8 スペア×1

ホワイトハウス箱崎店 ☆=6(84)
福岡県福岡市東区箱崎6−1−2松本ビル1F ☎(092)641−9415

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	ぷよぷよ	2,198,618		BLOCK 860
2	バトルカノン	11,092,250	KBN	ALL
3	エスプレイド(美作いろり)	25,785,490		ALL
4		8,341,350	KBN	ALL
5	鉄拳3(ポール)	1'03"68	K・M	ALL
6	ストリートファイターEX2(リュウ)	1,598,200	今月マジでスコア足りません	ALL 乱入×2
7	ストリートファイターEX2(ブランカ)	1,359,800		ALL
8		5,675,148		LV320 COSMO2992
9				
10				

タイトーイン空港通り店 ☆=1(36)
愛媛県松山市南斉院町17−5ウエストビル1F ☎(089)973−1381

	GAME	HI−SCORE	NAME	備考
1	(スレイブ)	145,529,604	FAD LXS	ALL 残0
2	マジカルドロップ2(ひだまり)	263,946		6段
3		145,400	SIN35星人	ALL
4	鉄拳3	1'45"91	HTG TAK	ALL
5	鉄拳3(木人)	1'51"76	HTG TAK	ALL
6	(キャラガ)	440,140	SUR−R T	ALL オリジナル
7	(キャラガ)	1,187,300	SUR R T	ALL
8		212,830	SUR R T	ALL
9	ポケットファイター(ザンギエフ)	1,696,400	SIN35星人	ALL
10	ポケットファイター(タバサ)	2,458,100	SIN35星人	ALL

↓次回のスコア締め切りは

1月10日

（11日消印有効）

君もめざそう！ハイスコア！ ／ルール

当コーナーでは君が出したハイスコア（高得点、タイム）を募集しています。

●申請方法

方法1：当コーナーに掲載されているお店でハイスコアを出し申請する。詳しくはお店にお問い合わせのこと。

方法2：ゲーメストに毎号付いている、「君こそゲーメスト」ハガキを使う。この場合、スコアを証明するためのお店の印が必要。

●集計対象スコアとなる条件

1：ゲーム場で出されたスコアで、クレジット完全一人プレイであり、店員に確認されている。

2：改造基準を満たす筐体である。複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行うもの・連射装置以外の改造は原則としてスコア申請の対象とならない。

3：難易度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じである。

4：スコア、面数、集計部門名、キャラ名など、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同、交互連射は交互連と略可）が記載されていること。工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は基本的に集計しない。（コマンド操作による出現はOK）

●☆、★の説明

ハイスコア店のスコア欄にある「☆」マーク。これは、全国1位のスコアを取ったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月までの1年間、あるゲームを1回目から5回目までの集計で全国1位のスコアを取った場合の「☆」、それ以降の集計で取った「★」を取り争って、最終的に上位3店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのである。

プレゼント

1 メルティポスター
2 メルティマグカップ
3 ダークメルティマグカップ
4 ミニティマグカップ



迫り来る世紀末をさわやかな気持ちで迎えるため、新メルティポスター制作委員会が発足!! イラストは当然、吉崎観音先生が担当だ。しかも描き下ろし！しかも迫力のA2サイズ！しかも「1999」ってことは、来年は買えないぞ！

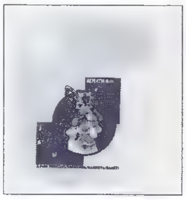
さらには、例年よりも寒い今年の冬をホットに迎えるため、新メルティマグカップ制作委員会も発足！これも当然描き下ろしイラストを使用。注目ポインツはメルティのクールな妹・ミニティの初グッズってことかな。「俺はミニティにしか感じないんだ！」なんていうファニーボーイには、待望の一品だね！

このへんのグッズの写真は110ページの「グッズプラザ」にカラーで載ってるから、そっちも見てぜひ応募してほしいですな。

各3名様

DOKU-SABI
presents

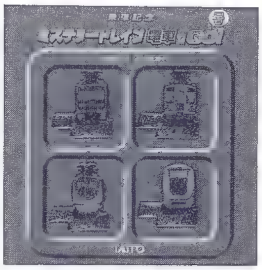






5 ミステリートレイン「電車でGO(号)!」乗車記念ピンズ&「電車でGO!」Tシャツ

1名様



前号でリポートした、ミステリートレイン「電車でGO(号)!」に乗車できた人だけがもらえる激レアグッズ。なんと7000人の応募者中たった100名しか当選できない狭き門だ。今回は、行けなかったみんなのためにこーじ山下が1つだけゲットしてきたぞ。さらにTシャツもセットでプレゼントだ！

6「サイキックフォース2012」ゲーメスト杯限定ポスター

11・15事件として教科書にも載るであろう「サイキックフォース2012」ゲーメスト杯にて販売された、会場限定のポスター。当日会場まで足を運べなかった罪作りなサイキッカー諸君のために調達してきたぞ。ていうかこれを逃したらもう2度と入手不能。

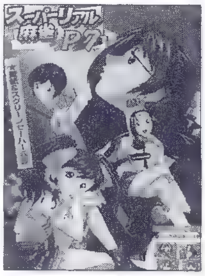


TAITO
presents

2名様

7「スーパーリアル麻雀P7」Windows95/98専用ソフト

超絶賛好評発売中の「スーパーリアル麻雀P7」Windows95/98専用ソフトを、抽選で3名様に！まずアーケード版を完全再現した中身がすごい！さすが、パソコンは大人のマシーンだ。さらにパソコンならではの「壁紙&スクリーンセイバー」スペシャルデータを収録！





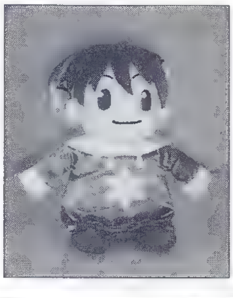
おまけとして、豆本4冊セット&マウスパッドもついてくるぞ！おまけだけでも応募の価値ありまくりだ！

SETA
presents

3名様

8「エリーのアトリエ」妖精ぬいぐるみ

プレイステーションで好評発売中の新感覚RPG「エリーのアトリエ」に登場するかわいいキャラ・妖精さんのぬいぐるみができたぞ。本編のメルヘンチックな世界観は、女の子にもおすすめだ！長沢美樹による「まわれロンド」「明日になれば」を含むサントラも1月30日に発売されるのだよ。



3名様

GUST
presents

9「X-MEN vs. STREET FIGHTER」フィギュア&「スパイダーマン」ビニール人形

1名様



前号に引き続きノリック&C・LANのアメリカ土産第2弾！今回はどこにでもくっつくスパイダーマンのビニール人形と、ケンと波動拳とセイバートゥースのフィギュアをセットでプレゼントするぞ。どちらもアメリカ感漂いまくりのハードなブツだ。アメコミ好きを自負する君にはたまらないハズ！なお、男のおもちゃと思われがちだが、女の子の応募も可。荒ぶる魂に身を任せ、ワイルドに応募しようぜ！

CAPCOM U.S.A.
presents

応募の注意

1 応募には今号のアンケートはがきを使おう！
2 余白には、はみ出しコーナーあての質問とかを書こう！

次号予告

この冬の話題作はこれだ!

バーチャストライカー2 VERSION'99
グラディウスIV
ガントレット レジェンド

月華の剣士 第二幕に続き、レイクライシス、ファイティングレイヤー、ジョジョの奇妙な冒険、ガントレット レジェンド、バーチャストライカー2 バージョン'99と次々に話題のタイトルが発売された。次号ではこれら最新タイトルに関して、その魅力を余すところなく網羅するぞ！お楽しみに。

新春特別企画 業界関係者99名 この野望 ■99年の抱負■



一押しゲーム

ジョジョの奇妙な冒険

徹底攻略

■幕末浪漫第二幕月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～(SNK) ■beat mania 3rd MIX(コナミ) ■レイクライシス(タイトー) ■ファイティングレイヤー(ナムコ/アリカ) ■ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2(セガ) ■ガンバード2(彩京) ■ソウルキャリバー(ナムコ)

今号の募集

すべての宛先は
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社 ゲーメスト編集部 ○○○○○○○○係

「超鋼戦紀キカイオー魂」ムック お詫びとお知らせ

弊社刊「超鋼戦紀キカイオー魂」ムックに、頁入れ替わり（2頁と4頁）がありましたので、お詫びとともにお知らせ致します。

ご希望の方には、頁を訂正致しました商品とお取り替えさせていただきます。お手持ちの現品を下記の係まで郵便局より郵送にてお送り下さい。当社より送料負担にてご送品させていただきます。（当社への返送は郵便局からの郵送をご利用いただきますようご協力下さい。郵送費=切手代につきましては同金額の切手を送品時に同封させていただきます。）

関係者並びにユーザーの皆様には多大なご迷惑をおかけ致しましたことにつきまして、この場をお借りして深く謝罪すると共に、今後もお引き立ての程よろしくお願い致します。

〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
（株）新声社 『超鋼戦紀キカイオー魂 交換 係』まで

お問い合せ連絡先：03-3293-9321
受付時間：月～金曜日、午前10時～午後5時
※尚、年末12月31～新年1月4日までは定休日とさせていただきますので、ご注意ください。

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容 ●議論の夕べ ●のんきな日常 ●暴満館 ●超芸魂 ●エロス村

※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？

■締め切り 地球が滅ぶまで

■応募の決まり ●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。

●文字投稿 なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿 P.S.GAMEST Q&A P.S.MESSAGE

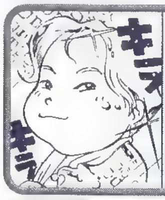
■コーナーの内容 新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。

■締め切り 特になし（常時募集中）

■応募の決まり ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

VIDEO GAME MAGAZINE ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

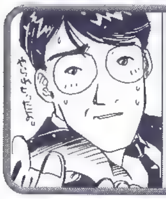
ゲーメスト次号 No.252 は予価540円で 1月30日(土)発売!



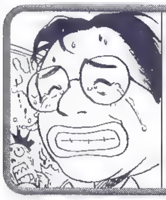
●自宅の近くの中里遺跡が東日本最大の弥生集落であることが発見され、一般公開を見に行った。ショッピングセンターになってしまうので、これが最後の機会なのだ。小学生の頃はよく近くから弥生時代の土器や、奈良時代の幻の寺院と言われる千代廃寺跡から古瓦を拾ってきていたものだ。よく見つけていたものだと思う。青森の山内丸山遺跡にも今年行って感激した。私は土器オタクかもしれないが、決してアニメオタクではない。（ぜんじ）



●最近編集部の電脳化が急速に進んでいる、なんてことを以前誰かも書いていたが、その余波を受けハイスペックのマシンがものすごく欲しくなってきた。だが仕事以外はゲームしかしないのは確実過ぎる。3年前に買った今のノートも結局原稿書きにしか使ってないし、高いワープロだったっぺれ～、と悩みつつ「ゲーム機でいいじゃん、一緒にディアブロ2やろうよ」と連日放たれるSHO様の激に押され気味。無理すりゃ買えるが…。（ジ☆）



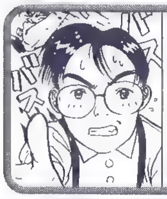
●ゲームの調整って大変ですよね。格ゲーにしてもシューティングにしても、開発サイドは「プレイヤーとしての側面」を持っていないといけない。それができていないと、作品全体がダメになる危険性がある。結局ゲームはゲームであって、マンガやアニメとは違うのだから、遊んでみた感じが一番重要なのに…。どんなに良いグラフィックや最高の音楽、すばらしい演出を用意してもすべてが台無しだよ。（来年もよろしく!!FRS-N,O）



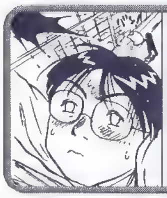
●最近、GYUに洗脳されたものが2つある。パソゲーのウルティマオンラインとスパイクアウトだ。ウルティマオンラインはご存じの通りもうひとつの自分を演じることができるスケールの大きさが魅力。でもこんなゲームがあったらみんなゲーセン来ないよなぁ。スパイクアウトはここに来て常時満員の大人気。稼働率は高いがインカムは悪いなんて言われてるけど、こういうゲームがあると集客効果でゲーセンもにぎわって来るよね。（がっちん）



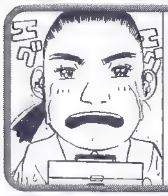
●どもっ！キャサ夫っす!!もう今年もあとわずかになりましたな。とりあえず俺的に98年は最悪の年でした。でも自分にとって、かなり勉強になったと思うので、この年は人生の壁だと思ってます。来年は何をしてるのか分からないけど、これからは真剣に自分は何がやりたいのか？できるのか？何が最も自分に適してるのかを考えていきます！来年は大きく行動するぞ！どんな形かは分からないけど、お世話になる皆さん、今後もよろしくお願いしますね。



●今年も終わり、ついに1999年に突入。'99年といえば、スターウォーズの最新作が公開になるので、今から待ちどおしいかぎりだ。最近映像が公開になり、映画館のCMに流れるようになったのだが、聞くところによると最新のSFXを駆使したすばらしい出来とのこと！さらに、物語は過去へとさかのぼり、若かりしころのオビ・ワンやヨーダなどがでてきて、ウハウハ状態。来年のおいらはスターウォーズ一色に染まりそうだ。（SHO）



●DA-poatUSBを購入。うちのPCにも待望のデジタル出力が付いてサウンド面が大幅進化。オペアンプ抜きのDACから自家製（非自作）のアンプを通してアナログ段での音質劣化をできる限りくい止め、最愛のヘッドホンSTAX社Lamda Nova Signatureで出力（ここの製品はΛ以来15年ほど使っているがとても浮気する気にはなれない）。某社のゲームのボイスも高音質化（歪みは残ってるけど）したし、幸せ！（ただいま暴走中。珈琲ふりーく）



●編集部内で自他ともに認め（られているかは謎）るナムコニアンなオイラは「R4」の前作よりちょっぴり大人になり、お色気が山盛りになった永瀬麗子嬢にンキュウ～な感じなのは本能の呼びかけであり大宇宙の摂理っつうか永瀬麗子さん結婚してください。てな感じで永瀬麗子嬢グッズのみならず、ナムコグッズを譲っていただける方おハガキ待ってます。立衆多氏も連絡待つ。それではみなさんよいお年を。来年もよろしくねん。（スー）



●今年一年楽しんだゲームは、「スパイクアウト」「セガラリー2」「エスプレイド」「ストライカーズ1945II」「バトライダー」「FV2」「ソウルキャリバー」「オラタン」「エアガイツ」と、数えてみると割と少ないのかな？そんな中、今年最も自分の中でヒットだったのがシューティングというジャンル！今までの人生で手をつけていないジャンルだっただけに、非常に新鮮だった。こんな新鮮な感覚を来年も味わえるのかな？（ノリック）

論

情熱のススメ

石井ぜんじ

ゲーメスト大賞のディスカッションイベントで、多くの開発者の方に会うことができ、非常に楽しくすごすことができた。会場に来ていただいた人には悪いが、ステージより楽屋裏の話のほうが面白かった。そこではいろいろ誌面では語りにくい話題も出て、盛り上がった。

彼らに会って思ったのは、ゲームの開発は情熱がなければできないということである。彼らの語りの一言一言に情熱がにじみでるのを感じることができた。ゲームを作るにはいろいろな手間がかかり、制約も多い。そんな中で優れたゲームを作っていくためには、当たり前のことだが情熱が欠かせないものなのだとあらためて思ったのである。

自分の身を振り返れば、仕事に打ち込んでいるとさまざまな問題が山ほど現れては消えていく。それらのことをひたすら考えていると、自分は今なんのために何をしようとしているのか見失う瞬間がある。そんなときは、最初の頃の情熱を忘れているのである。追われていると、情熱を失っていることに気がつかない。

そんな情熱はなぜ生まれるかというと、それは好きなことをしているからである。人それぞれだが、ゲームなどの仕事につくのであれば、好きなことだからこそ頑張れるタイプでないと難しいだろう。好きなことのために頑張り、情熱を持って人を楽しませる。これが原点であろう。

ところが、最近はゲームがあんまり好きでない開発者や、「オレってクリエイター」みたいなタイプが結構多く、困っているという話もそこでは出た。ゲームは好きじゃないけど、ゲームメーカーは安定しているから入社したということらしい。こういう人たちではなかなか面白いゲームは出てきそうにない。

クリエイターであれなんであれ、生み出した作品が認められなければ何の価値もない。クリエイターの肩書なんてスタート地点に過ぎず、実績を挙げられなければそれは最低と言ってもよい。

そんな人たちは、結局スタート地点で自己満足しているのであろう。自己満足した時点で成長は止まってしまう。自分に厳しく課すか、厳しい環境に身を置くことで進歩すると思う。良いものを作って成り立たせていこうと思うのであれば、厳しさは必須である。どこで学び、体得してくるかは人それぞれだと思うが、結局厳しさに耐えうる情熱を維持できるかどうかが大切なのであろう。オヤジ臭い説教というより、情熱を持てている間は人生バラ色、色鮮やかという感じでとても楽しいと思う。だからそうしてみれば、ということに過ぎないのだが。

待って～もうひとこと

●1999年っていうと世紀末で、ギリギリの一線…厳密にいうと2000年までは20世紀ですから、ほんとの世紀末まではあと1年なんですけどね。我らがムック班はどうかっていうと、こないだ月華の剣士の剣技総覧を校了したばっか。これが載る頃には絶賛発売中のはずです。入魂の一冊、ちょっと冒険的な構成にも挑戦してたりして、世紀末感たっぷり。情報量も気合十分なはずなので、買ってね。（MOOK班）

●俄然ナイスな盛り上がりを見せている「サイトロン・ゲーメストCDシリーズ」！12月発売の「フィーバロン」「ガンバード2」も超イカジな売れっぷりであります。さてそこで次回作はと行きたいところであるが、実はまだ未定！ということは、諸君からのリクエストが実現する可能性もあるわけです。シューティングに限らず、CD化してほしいゲームがあったら、「グッズ制作CD係」まで！（マウント二田）

表紙の裏をとれ

サイキックフォースですか。個人的にさして遊ばなかったのでよくはわからんけど最高っすか。そうですか。

ドリキャス入手！キャホーでベンペンを買う。やっぱり絵は段違いだ。でもアイテム集めて一休み。うむ。

最近うまい人の絵との差を痛切に感じる。悩んでいてもしょうがないが進むにしても方向を決めねばならぬ。うむ。

藤原P太郎

次号GAMESTは
1月30日(土)発売


99年正月
世界最強・最小のコマンド一軍団
遂に日本上陸！！
スモールソルジャーズ
ドリームワークス＆ユニヴァーサル作品／UIP配給
12月下旬／お正月第1弾!
ニュー東宝シネマ他全国東宝洋画系にて
ロードショー
スモールソルジャーズグッズ
プレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
発表は発送をもって替えさせていただきます。
締切：平成11年1月10日
宛先：〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-12
YAG原宿校スタジオ
「スモールソルジャーズ」係
99.01
学校法人 大矢学園グループ
認定CG教育校
(CG-ARTS協会認定)
代々木アニメーション学院
ピシャリ
無料
アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
キャリスマップ
CARISMAP
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ。ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
平成11年4月
入学生
願書受付中
入学案内書／無料進呈
大阪校
名古屋校
福岡校
創立10周年記念
65万円入学!
さらに
入学祝金15万円贈
(平成11年出願者は10万円)
2年生には
40万円で
進級できます
1年間の学費で2年間学べる
声優タレント科の
「オンステージ・システム」好調
1・2・5万円の年間学費で同時に
2学科学べる
「ダブルスタディ・システム」好評
ヤッタル
ウレシイ
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
24時間、無料で
専用寮・格安居住!
1年生12万円
2年生36万円
支給
無料
1日体験入学(YAG学院各校で)／学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
①住所②氏名(フリガナ)③TEL④年齢⑤学年(職業)⑥希望学科(ある場合)⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-12 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042(才能を世に)
FAX 0120-310-595(才能すごいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月～金 10:00～4:30)
設置学科
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティー・アートメイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
CG学部
新設
ゲーム・グラフィックデザイナー科(2年)
マルチメディア・クリエイター科(1年)
ゲーム・デザイナー科(2年)
モーションキャプチャ・デザイナー科(2年)
ゲームサウンド・ディレクター科(1年)
デジタル映像エキスパート科(2年)
ゲーム・シナリオライター科(2年)
ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
声優タレント科(1年)
ミュージカル舞台・演劇科(2年)
メディア芸術総合学科(3年)
東京校
原宿校
ひがし校
横浜校
大阪校
名古屋校
福岡校
仙台校
札幌校
広島校
大宮校
沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
名古屋(12月)・札幌(1月) 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-12 代々木アニメーション学院
(03)3470-1105 原宿声優スタジオ





生命ノ

意味トハ……

黄龍推参

黄龍（こうりゅう）

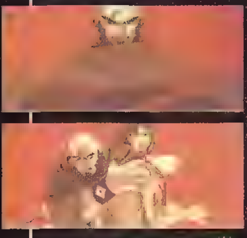
流派（格闘スタイル）：活心一刀流＋「黄龍」の力（スタンダードながら四神すべての技を継承）

ラスボス。最強の敵「黄龍」として蘇った楓たちの師匠。通常「青龍」はその死後「黄龍」となって「地獄門」を常世側から守護すると言われている。しかし「地獄門」の封印が解けかけている今、「常世」の力は肥大し「黄龍」の意志をも支配してしまった。「慨世」は「四神」すべての属性をその手に握り、「封印の儀」を阻止するため楓たちの前に立ちふさがる。

彼もまた、運命に弄ばれる存在であり、己の意志とは裏腹に我が子たちを戦いの渦に巻き込むことになるのであった。

DATA

名前：黄龍/こうりゅう
生年月日：？？？？
年齢：？？？
身長：？？？？
体重：？？？？
利き腕：？？？？
武器：十握剣（とつかのつるぎ）
家族構成：？？？？
宝物：？？？？
趣向：？？？？
好き：？？？？
嫌い：？？？？
シンボルアイテム　四神の珠



慨世

楓・守矢・雪の剣術の師匠。育ての親でもある。前作にて、暴走した「朱雀」の守護神「嘉神」に殺害された。かつての「青龍」の守護神。

DATA

名前：慨世/かいせい
生年月日：文化6年7月3日
年齢：55歳
身長：6尺3寸
体重：24貫目
利き腕：右利き
流派：活心一刀流
武器：（楓が使っている「疾風丸」）
家族構成：養子＝守矢・養女＝雪・養子＝楓
宝物：子供たち
趣向：版画
好き：サンマ
嫌い：大根おろし
シンボルアイテム　マフラー

幕末浪漫第二幕 月華の剣士 月に咲く華、散りゆく花 TM

意識し過ぎるのは体に毒

ガード硬直時間の短縮

これまでの対戦で知らず知らずのうちに使っているガード硬直時間の短縮。一応詳しく見ておこう。

担当：珈琲ふりーく「…?」

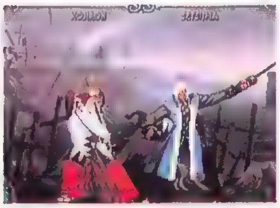
第二幕は、ガード中に立ちとしゃがみを切り替えることにより、ガード硬直時間を短縮することができる。

ここではそれに注目してみよう。

短縮の仕方

前号でも触れたが、やり方は至って単純。立っていたらしゃがみ、しゃがんでいたら立てばよい。ガードしてからすぐに切り替えても、その時点で硬直が短いガードになっている。短縮を予約しておくことは可能、ということだ。

これを利用して、立ちでガードしたのち、しゃがんでからすぐに立ちに戻し、立ちAからの連殺斬を出すこともできる。ただしこれはあくまで予約なので、立ちとしゃがみを切り替えた瞬間に動き出せるようになるわけではないことに注意しよう。


相手の技をガードしたあと、


立ちとしゃがみを切り替えるとガード硬直が短くなり反撃などが可能に。


立ちとしゃがみを切り替えないと、硬直時間はもちろんそのまま。

どれくらい短縮できるのか？

このゲームの通常のガード時間は60分の15秒から60分の20秒程度(例外あり)。これは技によって異なり、AやC攻撃は短く、B攻撃は長い傾向にある。

ガード硬直を短縮すると、それが60分の10秒から15秒になる。おおよそ60分の5秒ほどガード時間が短くなる計算だ。

60分の5秒ほどガード時間を短縮できるということは、ガードしたときに攻撃側と同時に動き出せる技をガードしたときに、発生の早いA攻撃の反撃が間に合うようになるということだ。

ガード時間の短縮はジャンプ攻撃をガードしたときや、必殺技をガードしたときも可能である。

実戦での使用例

ガード時間短縮の実戦使用例をいくつか挙げておく。

●多段技に対して、弾きで割り込む

狙い目は連殺斬のAからBへのつなぎ部分。AAとガードしたら、立ちとしゃがみを一瞬切り替えた後、次に来るB攻撃のガード属性に対応した弾きボタンを連打するとよい。立ちとしゃがみの切り替えは一度でよいので、レバーをガチャガチャやる必要はないぞ。

相手にこれを狙われたときは、ガードを短縮しても割り込めない連殺斬を使うか、Aで止めるか、AAキャンセル必殺技を使うかするとよい。


「力」でB攻撃で止めると見せかけておいて、

●連携の最後の技をガードした後、反撃する

例えば連殺斬キャンセル必殺技をガードした後反撃するときに、立ちとしゃがみを切り替えれば、より反撃しやすくなる。A攻撃しか入らなかった隙にB攻撃が入るようになる場合もある。まぁ連殺斬はガードすれば普通にしていても反撃できるものが多いので、こだわり過ぎる必要はないだろう。

もちろんこれは連携でなくてもOKだ。「力」のB攻撃をガードした後、立ちとしゃがみを素早く切り替えれば反撃を狙っていくことができる。

相手にこれを狙われたときは、単発攻撃と見せかけて連携にすると良い。ただし奥の手で出した次の技が隙だらけの技であった場合、さらに傷口を広げる恐れがある。

投げやジャンプ攻撃を多用する手もある。こちらのほうがより根本的な対策であろう。


キャンセル必殺技。反撃を狙っていた相手を返り討ちにできるぞ。

●ジャンプ攻撃ガード後投げ

コマンド投げを持っているキャラにおすすめだが、短縮のことを知らなくても、コマンドを➡⬊⬇⬋⬅とか入れているうちに屈伸しているので、自然に短縮できている。あとは相手が着地する前にボタンを押してしまわないよう気をつければOKだ。

相手にこれを狙われたときは、着地したときの間合いに気をつけて投げをスカらせるようにするか、ジャンプ攻撃の打点を下げ、発生の早い地上技につないで隙をつくらないようにするとよい。ジャンプは跳ぶ前に投げられてしまう可能性があるぞ。気をつけよう。

うまく使いこなそう

連殺斬の基礎

隙のある技の隙を、隙のある技でキャンセルして…。ごまかし重要！

担当：珈琲ふりーく

連殺斬は剣質「技」と「極」で使うことができる。第二幕になって「技」の通常技が反撃を受けやすくなったため、連殺斬の使い方は難しくなった。しかし連携のバリエーションが大幅に増える点は捨てがたい魅力である。

基本ルート

通常技を特定の順番につないでいくことができる連殺斬。この順番はキャラによって異なるが、基本となるルートにキャラ固有のレバー入れ技などが組み込まれる形になっている（李は独自のコンビネーションを持つ）。

基本ルートの表は下に載せておいた。矢印の流れの下流に行くほど上位の技になり、上位の技は下位の技をキャンセルして出すことができる。これは跳び越すことも可能で、例えば⬅+AからB+Cを出したりできる。

それでは表を見る上での注意点を二つほど挙げておこう。

●しゃがみAスタートで連殺斬を使用することはできない

立ちA↓しゃがみA↓立ちBなどの形でしゃがみAを使用することはできるが、しゃがみA↓立ちBなどの形では使用できない。ただし連殺斬ではなく普通につながる場合、たとえばしゃがみAから立ちAにつないでそこから連殺斬、という形で使うことは可能だ。もちろんこれはしゃがみAの性能に大きく依存しているので、ヒットさせた後素早く動けるしゃがみAを持っているキャラでなければならない。

●同じグラフィックの技でも性能が異なることがある

例えばAABとABCのBは同じように見えて、キャンセルできる技が違うなど、性能的には違いがある。刹那のしゃがみAも好例で、通常技として使うときは立ちガード不可だが、連殺斬中に使うと両ガード可になる。

主なメリット

連殺斬を使う主なメリットは以下のものが考えられる。

●ダメージを増やす

発生が早いA攻撃などからB攻撃につなぎ、さらにレバー入れ攻撃を入れたり、キャンセル必殺技を入れたりすることで、大ダメージを狙うことができる。

●ヒット確認

ガードされると隙があるB攻撃やC攻撃、必殺技を連続技として確実にヒットさせるために、ヒット確認する時間を連殺斬で稼ぐ。これはゲージを使用する技を確実にヒットさせようとするときにも応用が利く。

●相手を固める

攻撃をガードさせ続けることにより、相手の動きを止めることができる。読まれると弾かれる恐れがあるが、逆に読み勝てば弾きを誘って、隙に攻撃を入れることができる。

●2択攻撃をかける

基本ルートの中にはしゃがみガード不可攻撃（B+C）と立ちガード不可攻撃（↘+C）が含まれている。これで一応、ガードを揺さぶることができる。これ以外にもしゃがみガード不可や立ちガード不可の技を持っているキャラは、それを利用してガードを揺さぶることができる。

主なデメリット

連殺斬を使う上で、最大の問題となってくるのはガードされたときの隙だ。もっともこれは連殺斬のせいではなく、「技」の通常技が隙のあるものが多いためである。隙の少ない必殺技につないでいくことができるキャラならそれを使う手もあるが、都合のよい技を持っていないキャラは連殺斬をガードされた時点でかなり危険な状態となる。2択に持ち込んでも今度はB+Cの前で割り込まれたりしてなかなかうまくいかない。弾きで割り込まれる可能性もある。

これをクリアするには、Bの前で止めて何とかなるキャラであればそれまでにヒット確認することを考え、それが厳しいキャラであれば毎回止める段を変えて何とかごまかしていきたい。



Q：対戦するのが初心者であっても全力をもって叩き潰すことが真のゲーマーですか？／広島県　P.N.格闘バンザイ君　A：基本的にはその通りだろう。だが、"叩き潰す"は言葉の響きが悪いので、"全力で戦う"にカエ。あとは、もし仮にその人がそれが原因でゲーセンに来なくなっ←

乱舞奥義隠しルート公開

乱舞奥義

今作の乱舞奥義にはタイプやルートが存在する。そのコマンドと各ルートの特徴を解説。

担当・若人

マイキャラのタイプを知ろう

剣質「技」か「極」で体力ゲージ点滅時、または剣質ゲージMAX時に使える乱舞奥義。今作からは決まった順番でコマンドを入力していくタイプに変更された。また、コマンド入力後に攻撃判定が発生し、それが当たるまでの時間は遅いものの、A(中段)とB(下段)を使い分けることによって、始動から2択を仕掛けられるようになっているぞ。

それで、今回の乱舞奥義にはスタンダード、パワー、テクニカルの3種類のタイプがあり、キャラクターごとにそのタイプが定められている。自分の使っているキャラクターを下の表から探し出し、コマンドをしっかりと覚えよう。

各ルート基本性能考察

通常ルートを含み、各タイプには4種類のルートがある。ルートによっては途中に中段や下段が混ざっているので、例え始動技をガードされたとしても、相手のガードを上下に揺さ振り、途中からヒットさせることが可能だ。

では、どのルートがどういった攻撃判定で相手のガードを揺さ振れるのか。また、どういった特徴を持っているのか。それを解説していこう。

【通常ルート】

全キャラクター共通コマンドの通常ルートは、キャラクターによっては中段攻撃は含まれているものの、下段攻撃がないため、相手の立ちガードを崩すことができない。その代わり、コマンドが簡単で覚えやすい点は見逃せない。



このルートは立ちガードで以上。下段ルートとの2択が有効!?

【下段ルート】

最後の攻撃が下段になっているルート。大抵のキャラクターはこのルートの後半部分が中段→下段へと連携するので相手のガードを揺さ振ることができる。ただし、キャラクターによっては例外があり、例えばパワータイプの天野。このキャラクターは後半部分のCが投げ技になっている。一見強そうだが、ひとつ前の技がヒットしていないとこの投げ技は発生しないため、他のキャラクターのようにガードを揺さ振ることができない。重要なことなので天野使いのプレイヤーは覚えておこう。

【打ち上げルート】

最後の攻撃が中段の打ち上げ斬りになっているルート。基本的に中盤から終盤にかけて、下段→下段→中段となっているので、相手のガードを揺さ振ることができ、相手のガードを崩しやすい。また、最後の打ち上げ斬りがヒットした後は、相手を浮かせられる。この後は追い打ちを決められ、追加ダメージを与えることができるぞ。



このルートの最後は打ち上げ斬り。ヒット後は浮くので……



空中の相手に対して追い打ちすることができる。

【特殊ルート】

前述の打ち上げルートが下段→下段となるのに対し、この特殊ルートは下段→中段へと派生する。そのため、打ち上げルートと使い分けることによって、中段と下段の2択を迫ることができるぞ。ただし、コマンド入力が少し難しいので、ミスなく出すには練習が必要になるだろう。

●スタンダードタイプ（楓、雪、翁、あかり、鷲塚、響、嘉神）

- ⬇⬇+A / ⬇⬇+B — 接触 — A・B・C
  - A・B・C
    - A・B・⬇↘➡+C(通常ルート)
    - C・B・⬇↘➡+A(下段ルート)
  - ⬇+C・A
    - ⬇+C・➡BC(打ち上げルート)
    - BC・A・⬇↘➡+B(特殊ルート)

●パワータイプ（十三、骸、天野、示源、刹那）

- ⬇⬇+A / ⬇⬇+B — 接触 — A・B・C
  - A・B・C
    - A・B・⬇↘➡+C(通常ルート)
    - C・⬇↘➡ +B(下段ルート)
  - ⬇+C
    - ⬇+C・➡+BC(打ち上げルート)
    - BC・⬇↘➡ +B(特殊ルート)

●テクニカルタイプ（守矢、李烈火、斬鉄、小次郎）

- ⬇⬇+A / ⬇⬇+B — 接触 — A・B・C
  - A・B・C
    - A・B・⬇↘➡+C(通常ルート)
    - C・B・A・⬇↘➡+C(下段ルート)
  - ⬇+C・A
    - ⬇ +C・➡ +BC(打ち上げルート)
    - ➡+BC・A・B・⬇↘➡ +B(特殊ルート)



	技名	コマンド
	晨明・疾風(しんめい・はやて)	↓↘→+AorB
	晨明・空牙(しんめい・くうが)	→↓↘+AorB
	晨明・高空牙(しんめい・こうくうが)	(強1発目HIT後)→↓↘+B
	晨明・連刃斬(しんめい・れいじんざん)	↓↙←+AorB
	晨明・嵐討(しんめい・あらうち)	(接近)←↙↓↘→+C
	晨明・追風(しんめい・おいて)	ジャンプ中↓↘→+AorB
	一刀・雷霆(いっとう・らいてい)	ジャンプ中CD
	一刀・束風(いっとう・たばかぜ)	↓↙←+C
超	活心・伏龍(かっしん・ふくりゅう)	↓↙←↙→+AB
超	活心・醒龍(かっしん・せいりゅう)	↓↘→↓↘→+AB
潜	活心・亢龍(かっしん・こうりゅう)	↓↙←↙→+B
潜	活心・蒼龍(かっしん・そうりゅう)	↓↘→↓↘→+B
乱	活心・九頭龍(くずりゅう)	↓↓+AorB

とにかく立ちAが基本！

楓もいろいろあって、覚醒前、覚醒後、剣質・力、剣質・技、剣質・極と、それぞれで戦法に違いもでてくる。しかしどの楓にも共通なのが、もっとも使用頻度の高い技、立ちAの使い方だ。

立ちAは出が早く、なによりリーチが長い。剣質・力であれば、ガードされてもそのまま何回か出し続けて固めていくことができるし、剣質・技であれば連殺斬につなげるか、という選択肢がくわわる。

これに、ときどきでいいのでキャンセルをかけて必殺技を出したりしていこう。


立ちA。牽制、攻撃の第1手として多用していく。

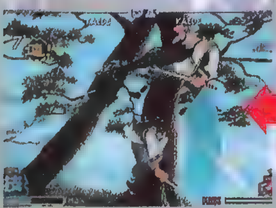

とにかく楓は立ちA。ガードされても…、


そして目押しで2〜3発→立ちA→空牙→高空牙と連続技にする。


跳び込みが決まったり、近くで反撃するときは←A。


昇りCでしゃがみガードを崩しつつ、タイミングをかえて追風発射。


晨明・嵐討ヒット後は乱舞奥義が決まる。剣質・技の見せ場だ！


Aの一刀・連刃斬が連続技になる。


密着時なら、連殺斬フルヒットから

楓(覚醒後)

楓(覚醒後)は力か?

前作でのメイン必殺技、晨明・連刃斬は、今回はスキがかなり大きく、ガードされれば反撃は確定。

同じミスして反撃を受けるなら、段数を増やしてダメージUPをはかれる晨明・空牙を連続技に使っていったほうがいい。この場合、剣質・力なら←Aを2〜3発→立ちA→キャンセル晨明・空牙(B)→晨明・高空牙を第一に狙っていき、剣質・技なら←A↓A→A↓B→キャンセルで同じように高空牙までつなげていく。とくに剣質・力の威力はなかなかのものだ。コマンド入力に自信の無い人は晨明・疾風(A)を使っていくといいだろう。

ただこれだと、←Aの目押しができないと剣質・力の長所を発揮できず、選ぶ意味がない。剣質・力なら超奥義、潜在奥義が合わせて4つもあるが、活心・伏龍以外はそれほど使い道はないし、連刃斬が使えないとなると「昇華↓超奥義(潜在奥義)」の特性も生かせない。

そういう人は剣質・技で、連殺斬からの晨明・疾風を基本としつつ、ときどき連殺斬↓キャンセル一刀・束風といった連携を混ぜていき、積極的に晨明・嵐討を狙っていこう。コマンド投げの晨明・嵐討ヒット後に追い打ちとして乱舞奥義を確定で決めることができるからだ。乱舞奥義は入力の難しい特殊ルートがお薦めだが、打ち上げルートで打ち上げたあと、活心・伏龍で追い打ちしてもいい。

なお、目の前から小ジャンプCを出す中段攻撃と、そこからの晨明・追風も忘れずに。

楓(覚醒前)

楓(覚醒前)は技だ！

覚醒前の楓の特徴は…、

①晨明・追風がない

②超奥義、潜在奥義が一つずつしかない

の2点がおもだった違いで、あとは通常技、必殺技が細かい部分で違っている。それらを踏まえつつ解説していこう。

右の2点以外でもっとも大きな違いといえば、一刀・連刃斬の性能。覚醒前の一刀・連刃斬は、覚醒後の晨明・連刃斬にくらべ刀の振り始めが早く、通常技からのキャンセルで連続技にしやすい。連殺斬なら←A↓A↓A↓Bからのキャンセルでも連続ヒットさせることが可能だ(一刀・連刃斬をAで出したときのみ)。相手キャラと密着していないときなら、手堅くAの数を1発減らせば問題ない。

また一刀・空牙があまり高く跳び上がらないので、追い打ちに役立つ。なかでも一刀・嵐討後の追い打ちに好都合で、「一刀・嵐討↓一刀・空牙(A)↓一刀・空牙(B)↓一刀・高空牙」までが確定だ。画面端ならはじめの空牙をBで出し、ジャンプすると同時に一刀・雷霆で空中投げすることも可能。なかなかの減りだ。ただしこれは剣質・技のときのみ。剣質・力でも端での空牙↓雷霆だけは可能だ。

自粛運動を展開したいかも

じつは覚醒前の楓には、ほかにも非常に大きなネタがある。少し考えればわかるようなものなのだが、はっきりいってこれをやっていると空しくなる。これじゃ勝った気にならんというもんでしょ。


レバー入れっぱなしで空中投げ！端なら乱舞奥義も入るぞ。


端なら一刀・嵐討後やや先行入力でBの一刀・空牙を当て…、

P.S.GAMEST Q&A G Q：大会ダイジェスト版ビデオなんてあるんですか?いーなぁ、見たいなぁ、当日ムリヤリ行こうとしたんですけどね。ムリでした。かといって大阪にも行けそうもないし、発売の予定はないのですか?お金貯めて待ってますヨ…。／山口県　P.N.murさん　A：売るとなると、クオリテ←



	技名	コマンド
	式神・天空(しきがみ・てんくう)	↓↘→+AorB
	劾鬼・泥田坊(がいき・どろたぼう)	→↓↘+AorBorC
	明流・鞠転げ(めいりゅう・まりころげ)	(泥田坊接地後)A~C押し続ける
	明流・しゃぼん飛ばし(めいりゅう・しゃぼんとばし)	(泥田坊接地後)↘+A
	明流・文鎮放り(めいりゅう・ぶんちんほうり)	(泥田坊接地後)↘+B
	明流・鞠放り(めいりゅう・まりほうり)	(泥田坊接地後)↘+C
	明流・鞠落とし(めいりゅう・まりおとし)	(泥田坊接地後)↓+C
	光明五十五霊符・右往左往(こうみょうごじゅうごれいふ・うおうさおう)	←↓↙+A(剣質G減少)
	光明五十五霊符・天地無用(こうみょうごじゅうごれいふ・てんちむよう)	←↓↙+B(剣質G減少)
	光明五十五霊符・暗中模索(こうみょうごじゅうごれいふ・あんちゅうもさく)	←↓↙+C(剣質G減少)
	天文・星の巡り(てんもん・ほしのめぐり)	↓↘+C
	天文・掲げし北辰(てんもん・かかげしほくしん)	(星巡り後)↓↘+C
	天文・転ずる北斗(てんもん・てんずるほくと)	(星巡り後)↓↘+B
	劾鬼・清姫(がいき・きよひめ)	→↘↓↙←+A
	代わり人形(かわりひとかた)	→↘↓↙←+B(剣質G減少)
	変化人形(へんげひとかた)	→↘↓↙←+C
	明流・踏みつけ(力)(めいりゅう・ふみつけ)	(空中)↓+C
	明流・踏みつけ(技)(めいりゅう・ふみつけ)	(空中)↓+C
	天文・墜つる宿曜(てんもん・おつるすくよう)	(空中)CD
	あか狸寝入り(あかりねいり)	ダウン中スタートボタン押しっぱなし
超	式神・六合(しきがみ・りくごう)	↓↙←↙→+AB
潜	劾鬼・百鬼夜行(がいき・ひゃっきやこう)	→↘↓↙←←+B
乱	天文・数多の星屑(てんもん・あまたのほしくず)	↓↓+AorB

第二幕でさらに「力」と「技」の違いが面白くなったあかり。「極」もうまくいっている。「力」が強すぎる感もあるが、剣質選択は迷うところ。今回はそれぞれの剣質の肝となる部分を見てみよう。

「力」

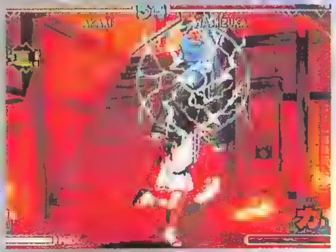
星の巡り→掲げし北辰昇華六合があるお陰で、対空で大きなダメージを与えることができる「力」。

星の巡りは必殺技なので相手に弾かれにくい。相手の前ジャンプを見たら、迷わず星の巡りを出していこう。

追加入力は、ゲージがないときは転ずる北斗を使う。転ずる北斗は掲げし北辰にくらべ、ダメージ的に有利な上(1ヒットでも)、ゲージの溜まる量が多い。星の巡りと合わせて8ヒットすればゲージの8割を溜めることもできる。そこまでクリーンヒットしなくても、次に星の巡り→掲げし北辰を当てたときにはゲージは溜まっているので、昇華を狙っていける。星の巡りの2回に1回は昇華六合を使うことができる計算だ。

一方、地上の連続技で有力なものは3つだ。

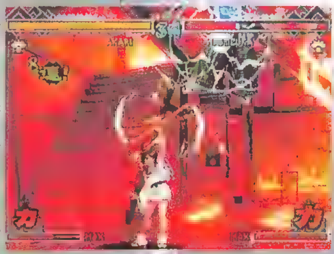
一つ目は立ちAキャンセル星の巡り→掲げし北辰昇華六合or転ずる北斗。対空と同じく昇華六合のダメージと転ずる北斗のゲージ増加量がウリ。


掲げし北辰から昇華で六合を出してボタン押しっぱなし。


タイミングを合わせてボタンを離し、六合を当てよう。

二つ目は立ちBキャンセル清姫→↘+C(ダウン攻撃)or六合。清姫→↘+Cのダメージの大きさがウリ。星の巡り→転ずる北斗より効率がよい。ただしゲージ増加量は星の巡りに数歩譲る。

三つ目はしゃがみA×4。しゃがみAの発生の早さと、ガードされた後の状況の良さがウリ。ダメージ的には立ちBキャンセル清姫→↘+Cの半分ほどしかないが、それを補う扱いやすさがある。相手の弾きを誘うことも可能だ。ダッシュから使う手もある。投げや弾きと併用すれば、横からかなりのプレッシャーを与えることができるぞ。


転ずる北斗はゲージのたまりがハンパではない。

「技」

「技」は、全キャラ中屈指の性能を誇る連殺斬を生かしていきたい。

あかりの連殺斬の強さは、←+Bによるところが大きい。他キャラは連殺斬をガードさせると必殺技でキャンセルをかけても反撃されてしまうことが多いが、あかりは←+Bで締めることにより、反撃されにくくできる。さすがにガード時間の短縮をされるとA攻撃などが入ってしまうが、



連殺斬をガードされたときの隙は、←+Bで小さくしておこう。

それでも非常に恵まれていることに変わりはない。

連殺斬はAABが基本となる。ここからは→+Cや天空、清姫、六合などの連続技を狙っていくことができる。

ガードされていた場合はBから←+Bを出せばよい。AAB←+Bは基本的にはすべて連続ガードで、ガード時間を短縮して弾きを入れることができる場所はAからBへのつなぎの部分だけである。

普通の立ちAABの魅力は、扱いやすさである。六合などのコマンドの準備をしやすいし、光明五十五霊符が暴発する心配もない。

扱いやすさを無視すれば、AABの2回目のAはしゃがみAにしたほうがよい。しゃがみAは立ちガード不可というメリットのほかにAAの2回目のAにくらべ、リーチが長くスカりにくいというメリットがある。しゃがみA自体の隙も少ない。Bへのつなぎに弾きで割り込まれるときは、しゃがみAで止めれば、割と安全に連殺斬を止めることができる。立ちガード不可なのでガード時間の短縮もやりにくい。

弾きで割り込まれる隙をなくすことだけを考えるのであれば、AA←+Bという手もある。ヒットしていればここからAA→+Cなど(ダイレクトに→+Cでも可)を入れていけばよい。ただしこの形は→+Bをガードさせた後間合いがあまり離れていないので、←+Bのガード時間を短縮されたときの危険度が高い。

理想的なのはやはりAしゃがみA立ちBということになるだろう。立ちBの代わりにしゃがみBでも良いが、間合いが離れていたときなどに隙だらけになる恐れがある。

「極」

今回「力」と「技」で書いたことはどちらも「極」で使える。星の巡り昇華六合と連殺斬の両方を使うことができるわけだ。ただしゲージが溜まりにくいため、昇華六合も「力」ほどは猛威を振るわず、防御力が低いため、結果的に連殺斬のリスクも増えることになる。意外に「極」はバランス型なのだ。

←+Cからの連続技

←+Cをヒットさせたら、吹き飛んで戻ってきた相手に対して追い打ちをかけることができる。

ここからは剣質に関わらず、(ダッシュ)←+B、星の巡り、ダッシュから空中投げ、←+Bのダウン攻撃などを狙っていくとよい。←+Bにはキャンセルがかかり、六合や天空が連続技になる。相手を画面端に追いつめている状況では、キャンセルせずに←+Bを複数回入れていくことも可能だ。←+Bは「技」であればB+Cから狙っていくこともできる。


←+Cで跳ね返ってきた相手に、色々な連続技を狙える。



	技名	コマンド
	瞬塵(しゅんじん)	↓↙←+C
	天地(てんち)	(瞬塵で移動中)C
	翔尾閃(しょうびせん)	↓↙←+A
	無明剣(むみょうけん)	↓↙←+B
	虚空殺(こくうさつ)	→↓↘+AorB
	散華(さんげ)	→BC
	無二・烈(むに・れつ)	BC(タメ)
	疾空殺(しっくうさつ)	↓↘→+AorB
超	無明剣・贄(むみょうけん・にえ)	↓↙←↙→+AB
潜	狼牙・零(ろうが・ぜろ)	↓↙←↙→+B(タメ)
乱	百舌連斬(もず・れんざん)	↓↓+AorB

剣質を考える

力、技、極と、3つの剣質が用意されているが、小次郎を使用しているプレイヤーはどの剣質を選んでいるのだろうか?総合的に見ても技や極のほうがいいと思われる。

技には無くて力にはあるものは、潜在奥義と昇華だが、小次郎の場合この2つがあまり有効ではない。潜在奥義は通常技からキャンセルして連続になるものがなく、単発でも攻撃発生が遅いためヒットさせにくい。昇華も無二・烈を最大までタメた状態でヒットさせなくてはならないので使う状況が無いに等しい。



力の性質を有効に使えないとなれば、技系の剣質を使うのが妥当だ。

このように、力の特徴を有効に使えないとなると、やはり技や極で連殺斬を使っていくのが有効と考えるのが妥当なのではないだろうか。

ガードを揺さぶる

対戦で勝つには、相手に攻撃を当てなくては話にならない。しかし、相手もガードをしてくるのでそれをうまく崩してガードする方向を揺さぶる必要がある。ガードを揺さぶる方法の一つとして、ジャンプ攻撃のめくりがある。小次郎の場合、ジャンプ攻撃でめくることができるのは、C攻撃の蹴りだけ。しかし、めくり性能は低く、相手との距離が非常にシビアなので毎回めくることはできない。それでも近接時の攻防では、小ジャンプで跳び込めば、かなりめくりを期待できるのでうまく使っていきたい。

めくりで攻撃がヒットしたら、あとは連続技へ移行するだけだが、ガードされたときには、垂直ジャンプや再度小ジャンプでめくりを狙ったりするのが基本だ。出し切りで連殺斬などを出してしまうと反撃されるので注意しよう。

めくりの他に、相手のガードを揺さぶるものとして使えるのが、瞬塵からの連携だ。ダッシュよりも早く移動することができる瞬塵で、相手の背後に回り、そこから瞬塵をキャンセルして必殺技を出すというもの。相手とすれ違ってから技を出すわけだが、すれ違った瞬間に技を出そうとすると、反対方向に技が出てしまうので相手を通り越してからある程度距離を離さなくてはならない。狙っていくのは翔尾閃や無明剣だが、ガードされてしまうと反撃を受けるので多用は禁物。


めくり能力を持っているのはジャンプC攻撃だけなので、うまく使おう。

瞬塵は通常ダッシュとは違い、コマンドで出せる必殺技なので、通常技をキャンセルして使うこともできる。例えば連殺斬をガードされたあとにキャンセルして瞬塵に移行するといった連携も考えつく。

天地との揺さぶりをかけながら使っていけば有効だ。

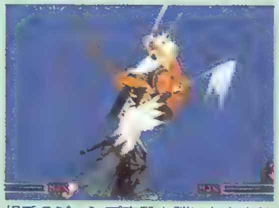

瞬塵でダッシュしながら相手の背後にまわり、相手のガードを揺さぶる。

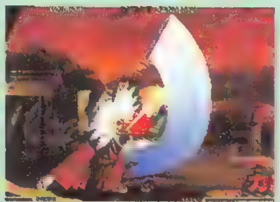

相手とすれ違った後に、必殺技を出せば、瞬塵をキャンセルすることが可能。


瞬塵で走る距離が短いと、相手とは反対方向に技がでてしまうので注意。

超奥義を有効に使う

小次郎の超奥義である無明剣・贄は非常に使い勝手がよく、いろいろなところから連続してヒットさせることができる。オーソドックスな使い方はB攻撃をキャンセルしてつなげるというものだが、他に、相手のジャンプ攻撃を非常で弾いたときにも、超奥義をヒットさせることができる。このとき、弾いた瞬間に超奥義を出してしまうと、相手を通り越してしまうので、ワンテンポタイミングをずらしてからコマンド入力をするようにしよう。必殺技から連続になるものには、散華から超奥義をつなげることが可能だ。しかし、散華をヒットさせる時点で相手と密着していないと、超奥義はヒットしないので注意。散華は中段攻撃なので、跳び込んだ後の密着状態に使うと有効な連携だ。


相手のジャンプ攻撃を弾いたときには、超奥義をヒットさせるチャンス。


散華のあともチャンス。しかし密着時でヒットしたときしか連続にならない。

昇華について

小次郎の昇華は他のキャラと違い、2つの技から出すことができる。一つは無二・烈を最大まで溜めた状態の攻撃をヒットさせたときにかかる昇華。はっきりいって無二・烈を最大まで溜めた攻撃をくらう奴などいないので、昇華を入れる状況は無いに等しい。2つ目の昇華は無明剣からの昇華なのだが、3発出す突きの1発目にしか昇華をかけることができない。無明剣のコマンドを入力したら、素早く超奥義のコマンド入力もしなければならないので、確実に出すにはかなりの練習が必要だ。しかし、仮に昇華をかけることができても、無明剣がヒットした位置が遠いと、連続ヒットしないときがあるので注意。極のときには連殺斬から狙うのがベストなので練習しよう。


無二・烈を溜めないといけないので、ほとんど昇華にもっていくことができない。


無明剣の1発目にしか昇華がかからないので非常にコマンドがシビア。

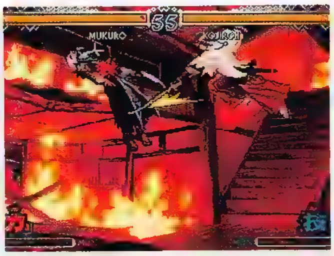
Q:エアロシティを買ったんですけど、縦シューがやりたくても横画面でできないんです。縦画面にするにはどうしたらいいんですか。素人がやると感電するとか。/滋賀県　P.N.ナッシュー君　A:多少の腕力は必要だが、縦にすることは当然可能だ。なぜなら我らゲーメスト編集部←



	技名	コマンド
	禿鷲(はげわし)	↓↙←+AorB
	廻転肝えぐり(かいてんきもえぐり)	→↓↘+AorB
	地舐め滑り(ぢなめすべり)	→←→+C
	斬肉鎌鼬(ざんにくかまいたち)	←↙↓↘→+AorB
	斬肉大鋏(ざんにくおおばさみ)	(ジャンプ中)↓↙←+AorB
	無慈悲(むじひ)	(近)→↘↓↙←+C
	狂行・臓物探り(きょうこう・ぞうもつえぐり)	ダウン攻撃中にレバガチャ!!
	啄み(ついばみ)	禿鷲中に↑+B
	廻転肝えぐり追加	廻転肝えぐり中AorB連打
超	迷兇死衰・凶器(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+AB
潜	迷兇死衰・凶飢(めいきょうしすい・きょうき)	↓↘→↓↘→+B
乱	狂喜・微塵刻み(きょうき・みじんきざみ)	↓↓+AorB

地上高機動型キャラ・骸が走り回る

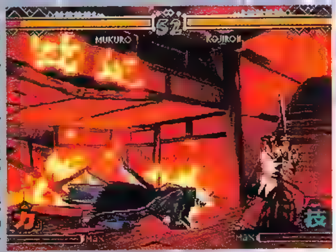
月華の剣士では、ジャンプ攻撃のリーチの長さと判定の強さが重要なポイントとなる。


空中で落とされたり跳び込みを返せないのがきつい。

まずジャンプやダッシュジャンプ攻撃が最初に接触することが多いからである。

そこで骸はどうかと言えば、ジャンプBのリーチが短い。決して判定は弱くないものの、クセがあるのでぶつかりあったときに負けやすいという欠点がある。そのため、間合いをじっくり計られて待ちかまえられると、きついものがある。こういうときに跳び込んでいったのではやられやすい。

そこで、間合いを見切られにくいように、地上で素早く前後移動して撹乱する必要がある。幸い、骸は地舐め滑りという移動必殺技があるので、この技とダッシュを使って動き回ることが大切だ。

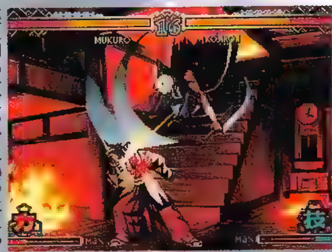

地舐め滑りを多く使って撹乱していこう。

●ダッシュと地舐め滑りの性質

ダッシュは判定が高いので使いにくいが、その分ごく短い距離でもジャンプか技を出すことによって隙がなく止まれるので、それを利用する。ダッシュ後何もしないと隙ができるので注意したい。

一方地舐め滑りは、判定が低いのがポイント。弱・強の立ち攻撃にはほとんど当たらないのがいい。一定距離移動した後はまったく隙なく止まることができる。そのまま長い距離を走ることもできるし、相手の裏に回ることもできる。一定距離は移動してしまうが、それが問題になる場合以外はダッシュより地舐め滑りを使うといい。コマンドを手に覚えこませておこう。


地舐め滑りで裏に回って立ちBから連続技を狙おう。


裏に回るかどうかというところで小ジャンプBで攻撃だ。

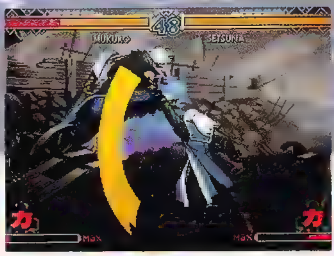
●近づくまでの走り回り方

近づく方法、フェイントの動き方を挙げてみよう。

1　ダッシュジャンプで近づく
2　ダッシュ・地舐め滑りで近づく
3　地舐め滑りで裏まで回る
4　ダッシュ・地舐め滑りからバックジャンプ空中弾きをする

まずはこの4つの方法が思いつく。このうちダッシュジャンプだけでいければいいのだがそうもいかないのでダッシュと地舐め滑りが重要となる。

ダッシュジャンプをするにしても少しダッシュで走ってからとか、地舐め滑りからバックジャンプ空中弾きとか、地舐め滑りからそのまま裏へ回るなどと併用すると近づきやすくなる。


バックジャンプ空中弾きを入れてフェイントにしよう。

バックジャンプ空中弾きは、もし手を出してくれれば空中で弾いた後、近づくように手前に降りてくる。骸の空中弾き後の着地の隙はかなり小さいほうなので、フェイントをかけたいときに使っていこう。

もし相手がジャンプしてその下をくぐった場合は、バックダッシュで跳び退いて近づき、コマンド投げ（無慈悲）などを狙っていくのが有効だ。

●近づいたら連続技・裏に回って攻めよう

ダッシュや地舐め滑りで近づいたら、レバー引きAで固めてみよう。正面からはこの攻撃が有効で、ここから連続技を狙っていく。また、立ちB攻撃を出してもいい。斬肉鎌鼬Aは、ガードされると小技の反撃が確定なので注意。

地舐め滑りで裏に回れた場合は、立ちBからキャンセル小斬肉鎌鼬かコマンド投げ（無慈悲）・普通投げ＋追い打ちを狙おう。立ちBはジャンプ防止にもなり、向きを考えなくても入力できるからだ。その他に有効なのが、裏に回って小垂直ジャンプや、戻るように小ジャンプBを出す方法。これでガード方向を揺さぶりながら抑え込む。

レバー引きAで固めている時を考えてみよう。小技で割り込もうとしている相手には、レバー引きAの連打をゆるくすると出かかりを潰してそのまま連続技にもっていけることがある。

ただし弾きだと割り込まれるので気をつけよう。その時はレバー引きA連打から小ジャンプなどに移行しよう。このように動きで翻弄して、厳しい攻撃を仕掛けていければ、骸ペースにもっていくことができるだろう。

その他小ネタいろいろ

●力か技か

骸は力を使うのが基本で、使いやすいと言えるだろう。レバー引きAから小斬肉鎌鼬につなぐ連続技のダメージが大きいからだ。技にすれば連殺斬から迷兇死衰・凶器がつながるが、それほどダメージに大差はない。

技を使うならある程度回転肝えぐりなどでゲージを貯めていきたい。技を使う場合は、乱舞奥義を使いこなしていくのが必須のポイントとなるだろう。

●対空弾きを当てた後は？

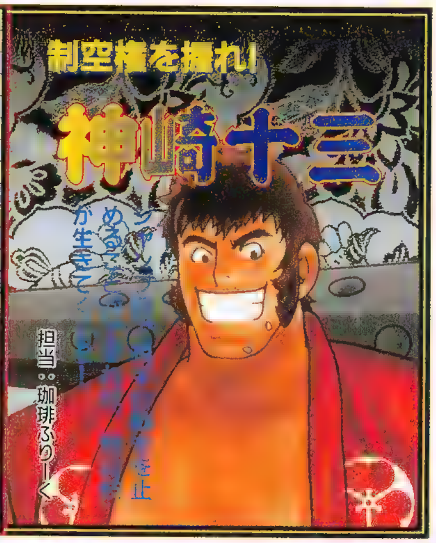
対空弾きを当てた後は、D連打から追い打ち→狂行・臓物探りを入れるのが安定したダメージを奪える。力の場合は、B＋Cのガード不能を出すと回避不能の時があり、有効だ。弾きの高さが低いと地上で弾き返されることもあるので注意しよう。

●削り魔・骸

相手の体力が少ないとき、削り技に事欠かないのが骸のダークなところ。回転肝えぐりは削り専門の技。斬肉大鋏も削れるし、割り込まれるが昇華して迷兇死衰・凶器までガードさせると削り量は凄い。遠ければ禿鷲が飛び道具を消しつつ飛んでいき、思ったより削れて、速いのでかわしづらい。


相手のジャンプをとにかく潰したいときはジャンプAが強い。

P.S.GAMEST Q&A　G　→アシスタント経験者は皆体験しておるからな。証明済みじゃ。あと、モニターの後ろには高電圧が通っておる。迂闊に触ると確かにデンジャー！だが、ちゃんと「高電圧」って書いてあるし、そこさえ触らないようにすれば問題なし。大きいモニターは重いから体も鍛えよう。（マウント）



制空権を握れ！
神崎十三

担当：珈琲ふりーく

	技名	コマンド
	ハッパ	↓↘→+AorB
	やせガマン	↓↘→+C
	むずハナ	↓↙←+C
	ユラシ	→↓↘+AorB
	岩クダキ	→タメ←+C
	鉄アタマ	(岩クダキ中)↓↘→+C
	たたきツケ	→↘↓↙←+A
	ぼこナグリ	(たたきツケ中)↓↘→+A
	すりツブシ	(たたきツケ中)↓↘→+B
	ぶんナゲ	→↘↓↙←+B
	かッとバシ	(ぶんナゲ中)↓↘→+B
	ふッとバシ	(ぶんナゲ中)↓↘→+C
超	ほうむラン！	(ぶんナゲ中)↓↘→+AB
超	大胆不敵(略)驚愕火山弾 だいたんふてき(りゃく) きょうがくかざんだん	↓↘→↓↘→+AB
超	刮目！(かつもく)	(ぼこナグリ中)→↘↓↙←×2+AB
潜	超激烈呆然(略)仰天大噴火 ちょうげきれつぼうぜん (りゃく)ぎょうてんだいふんか	↓↘→↓↘→+B
潜	超激動じゃィ！ (ちょうげきどうじゃい)	(刮目！中)→↘↓↙←×2+B
乱	超鮮烈改善(略)自在大乱打 ちょうせんれつかいぜん (りゃく)じざいだいらんだ	↓↓+AorB

十三はジャンプBが強い！そしてコマンド投げが痛い！というわけで、まずはジャンプBの基本的な使い方を見ておくことにしよう。

ジャンプBの振り方

斜め下方向に長いリーチを持つジャンプB。このジャンプBは相手に当たるか当たらないかわからないぐらい高い打点で振るのがコツだ。



ジャンプBを高い打点で振ると良い。

これにはわけがある。

打点を下げることによるメリットは連続技が狙えることだ。しかし地上で技を出すとガードされていた場合、反撃を受ける可能性が高い。地上技をガードさせるのは損、と考えてもよいだろう。

そうなるとジャンプ攻撃の時点でヒット確認をしなくてはならない。このヒット確認は一般的に、ジャンプ攻撃を当てる相手が硬直中であるかどうかで判断される。相手が思いっきり硬直しているのであれば、空ジャンプから投げるという選択肢がある。十三は投げのダメージが大きいため、この選択肢は有力だ。相手の硬直が短ければできるだけ早く、硬直がとける前にジャンプ攻撃を当てたい。もちろん打点を上げたほうが早く攻撃を当てることができる。

硬直がこの中間の長さで、着地して投げは間に合わないが打点を下げる余裕はある、という場合にジャンプBの打点を下げる意味がでてくる。

この意味と、ジャンプBの打点を下げることにより対空技に落とされやすくなる、ということを天秤に掛ければ、どちらに傾くか答えは明らかだろう。

弾き対策も兼ねる

これ以外にも打点を上げるメリットがある。

先に相手に当たるか当たらないかわからないぐらいにと書いた。ぎりぎり相手に当てないという選択肢を混ぜるのが、打点を上げるときの重要なポイントだ。じっとしている相手にスカるようにジャンプBを出したときに、相手が何か行動しているとジャンプBがヒットする。相手が対空技を出したり出そうとしているとつぶすことができるわけだ。



ジャンプBをガードさせた後は発生が早いしゃがみCなんていかが？

相手がガードしていたり、やっかいな対空弾きを入力していた場合はジャンプBがスカることになる。この後はもちろんぶんナゲを出せばよいのである。これに対して相手はジャンプで対抗できる。

ジャンプCを併用

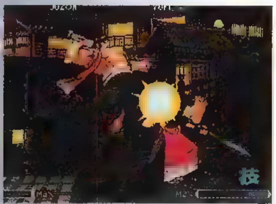
ジャンプBは非常に強力だが、それだけではやはり不完全だ。ジャンプCを併用していくことで空中戦の強さは大幅に変わってくる。

ジャンプCの最大の長所は、発生が早いことだ。空中戦でジャンプBが間に合わない状況でも、ジャンプCであれば打ち勝てる場合がある。

ジャンプCは跳び込み時にも重要な役割を果たす。ジャンプBは斜め下方向にリーチが長いため早めに振った場合、ジャンプしてから早いタイミングで相手に届くことになる。ジャンプCは下方向へのリーチは長くなくしかも発生が早いので、ぎりぎりまで引きつけて出すことができる。そうなると遅いタイミングで技が当たることになる。ジャンプBの時とはかなりのタイムラグが生じるため、ジャンプBを警戒して相手が弾きを入力してきた場合、ジャンプCまで弾くことはまずできない。



もしくは技を出さずに着地してぶんナゲ。これがなくちゃあ始まらない！



ぎりぎりまで引きつけてジャンプC。

このタイミングでジャンプBを出す選択肢があるということは、すかし投げの成功率があがることにもつながる。ジャンプBかすかし投げか、という形で攻めていると、すかし投げにいくときにジャンプなどで逃げられてしまいやすい。しかし、さらにジャンプCかすかし投げかという形をつくれば、相手はすかし投げが来るかジャンプ攻撃が来るか、ぎりぎりまで判断することができなくなる。ジャンプからすかしぶん投げが重要なダメージ源の十三にとって、なくてはならない形である。

ジャンプCはこの他に、わずかながらめくり性能を持っているという長所がある。バリバリめくりを狙っていけるほどの性能ではないが、相手の真上から跳び込んでも攻撃を当てることができる点はやはり大きい。ぎりぎり跳び越してしまったかな？というときでも一応出してみて悪あがきをするとよいだろう。

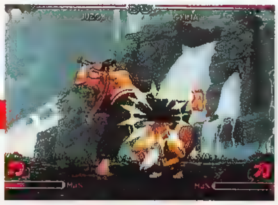


小さいキャラがしゃがんでいれば、



ユラシBで裏側から攻撃できる。

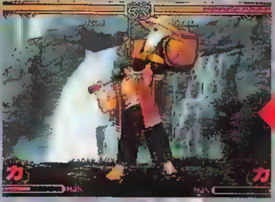
十三は相手のジャンプ攻撃をガードしてぶんナゲ、の形が強いので動きが止まりがちだ。しかしジャンプBとジャンプCをうまく使って制空権を握れば、そこからすかし投げを狙う形ができる。この形は十分に効率がよいので、この二つを主軸にすればスムーズに戦法のバリエーションを広げることができるはずだ。



「力」の楽しい連続技。➡+Cで相手を吹き飛ばして、

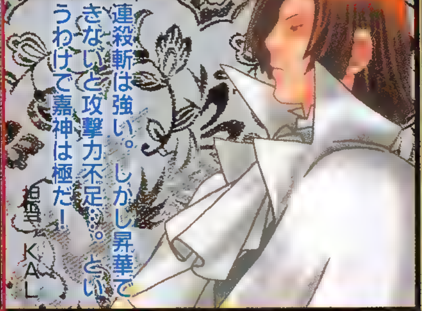


キャンセルやせガマンで追いかけ、



戻ってきた相手をたたきツケでゲット！

朱雀の力、極めよ
嘉神慎之介



	技名	コマンド
	飛燕翼(ひえんよく)	↓↘→+A
	劫炎爪(ごうえんそう)	↓↘→+B
	不知火(しらぬい)	(劫炎爪中)↓↘→+B
	焦咆吼(しょうほうこう)	→↓↘+AorB
	焔咆吼(えんほうこう)	→↘↓↙←+AorB
	降炎襲(こうえんしゅう)	ジャンプ中↓+C
	静かなる鼓動(しずかなるこどう)	↓↙←+C押し続ける
超	星火燎原(せいかりょうげん)	→←↙↓↘→+AB
超	紅蓮朱雀(ぐれんすざく)	ジャンプ中←↙↓↘→+AB
潜	鳳凰天昇(ほうおうてんしょう)	ジャンプ中←↙↓↘→+B
乱	図南鵬翼(となんほうよく)	↓↓+AorB

嘉神は極で決定!

はじめに、嘉神はどの剣質がいいのか、という話をしてしまおう。

結論は、見出しにもあるように、剣質・極で決定。これ以外選択肢はない。力の嘉神と技の嘉神では、長所がはっきりと分かれすぎている。

下段攻撃が2回も入る剣質・技の連殺斬はかなり強力で、ここからキャンセル必殺技につなぎたい。しかし焦咆吼から昇華ができない。

剣質・力は焦咆吼から昇華で超奥義につなげられるので、跳び込みや↓Cからの目押し↓←Aキャンセル焦咆吼のほか、降炎襲による奇襲からも狙っていける。しかし強力な連殺斬が使えず、降炎襲による奇襲に頼る部分が多くなってしまう。

以上の問題を解決するには、連殺斬が使えて昇華もできる剣質・極をセレクトするほかない。防御力が下がってしまうのは手痛いが、どのみちラッシュと奇襲で一気に葬り去るのが嘉神のスタイルなので、やられたときは「自分の攻撃がぬるかった」と思ってあきらめよう。

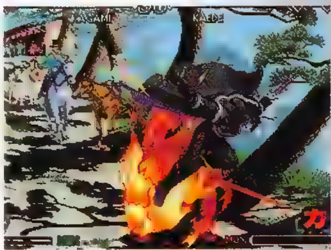
やられる前にやれ

上空からの奇襲と素早いダッシュからの攻撃という上下にわたる立体殺法で、反撃の余地をあたえずに瞬殺する…。朱雀の守護神、鳳凰の男らしい、じつに攻撃的なスタイルだ。しゃがみガード不能の空中専用必殺技、降炎襲と、立ちガード不能の↓Cからの目押し連続技を2本柱として、休む間もなく攻め抜いていくのだ。

嘉神は、少し離れた間合いでお互いうろうろするような立ち会いでは、はっきりいって出せる技がない。↓B以外ではリーチの長い通常技もないし、ましてや必殺技を牽制に使うなんていうのはもってのほか。どれも出が遅くスキが大きく、そのスキをフォローすることもできない。つまり、生き残るには、攻撃能力の高さを生かして、「やられる前にやってかかる」しかないのだ。



ダッシュからの↓Cで、下段から連続技を狙いつつ…、



↓Cの直後にいきなり超低空降炎襲で上から攻めたりする。

ラッシュにもちこむまでは?

接近戦にもちこんでしまえば嘉神ペースだが、そこにいくまでがなかなか大変だ。これにはおもに3通りの戦法をもって対応していく。

①焦咆吼の入力準備をしておいて、相手が跳んできたら迎撃、そこからラッシュに。

②垂直、バックジャンプをして様子見をしながらスキをうかがい、降炎襲を狙う。

③ダッシュから↓Cを出し、いきなり攻撃する。

焦咆吼は、普段は出の早いAを使おう。少し早めに出せば信用に足る対空技になる。これで落としたら、追いかけるようにジャンプしてジャンプBで攻撃をかけるか、降炎襲で時間差攻撃をかけるか、地上を走っていって目の前で↓Cと超低空降炎襲の2択をかけていく。



中間距離で見合っているときには重要なAの焦咆吼。

垂直、バックジャンプは、降炎襲のある嘉神にとって都合のいい選択肢。空中ガードを基本にして、こちらが跳んだときに相手が地上で技を空振りしたら、すかさず降炎襲で攻撃にいく。

地上をダッシュで突っ込んでいくのはかなり危険な選択であるが、嘉神はダッシュが早いので常に狙っていくべき選択肢のひとつでもある。

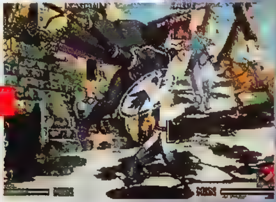
上下に揺さぶれ!

攻めのチャンスをつかんだら、まずは↓C→←Aの目押し連続技を狙っていこう。そして連殺斬の↓Aで止めて再度ダッシュ↓Cとか、前方ジャンプから低空で降炎襲を出すなどして攻め続ける。重要なのは「上下に攻撃を振り分ける」ことなので、ワンパターンにならないよう気を付けてさえいればいい。連殺斬の↓Bからキャンセルで飛燕翼、というのもたまには混ぜたほうがいいし、↓Cの直後にジャンプしたあとすぐの降炎襲(超低空降炎襲)、というのも重要だ。

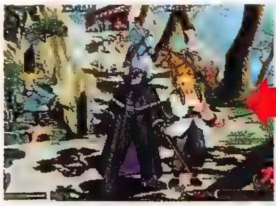


連殺斬は、必ず↓A、↓Bを通ろう。

また降炎襲を出す高さや、ガードされたあとの必殺技を出すタイミングや種類も、毎回同じにならないようにしよう。対戦慣れしていそうな相手には、着地後焔咆吼や劫炎爪(→不知火)などで反撃タイミングをずらすのがいいぞ。



下段攻撃直後の降炎襲。ガードされているときは…、



焔咆吼空振り→↓Cや劫炎爪などでごまかす。

連続技は焦咆吼が基本

連続技は、基本的にはすべて焦咆吼につないで、昇華→超奥義まで決めよう。降炎襲がヒットしたら直接焦咆吼を出し、跳び込みや↓Cがヒットしたときには連殺斬から焦咆吼を出す。

連殺斬は←A→A→↓A→↓Bを基本とし、最後の↓Bに早めにキャンセルをかけてAの焦咆吼を出す。ただし間合いが遠かったりボタンを押すタイミングが遅かったりすると最後までつながらないので、相手から少し離れた場所で攻撃の初段を出す場合は、単純にA→A→Bを使おう。

潜在奥義は気分転換したいとき以外は使わないようにし、ゲージは乱舞奥義にまわす。

嘉神の乱舞奥義は「打ち上げルート」が強力だ。威力が高く、打ち上げたあと前方ジャンプ→降炎襲→焦咆吼(B)→昇華で超奥義まで入るからだ。ゲージがあるときはどんどん狙っていこう。



打ち上げルートはA→B→C→↓C→A→↓C→→BCだ。

→がれし究極の奥義「辱めホールド」。これは、その過激さゆえにジャンファイト国際条約では禁じ手となっているため、彩京さんが自主規制として実際にゲーム上でもモザイクをかけているというわけだ。しかし、そのベールが明らかになる日は近い…このゲーメスト誌上で…。(こーじ山下)



	技名	コマンド
	白虎爪(びゃっこそう)	↓↙←+AorB
	白虎襲(びゃっこしゅう)	↓↙←+C
	烈咆吼(れつほうこう)	→↓↘+A
	絶咆吼(ぜつほうこう)	→↓↘+B
	翡翠砕(ひすいさい)	←↙↓↘→+AorBorC
	金剛砕(こんごうさい)	→↘↓↙←→+C
	壊(かい)	(金剛砕中)←↙↓↘→+A
	握(あく)	(金剛砕中)←↙↓↘→+B
	潰(かい)	(壊中)↓↙←+A
	烈(れつ)	(壊中)↓↙←+B
	昇(しょう)	(握中)↓↙←+A
	墜(つい)	(握中)↓↙←+C
	瑠璃砕(るりさい)	ジャンプ中CD
超	暴虎馮河(ぼうこひょうが)	↓↘→↓↘→+AB
	驚天動地(きょうてんどうち)	(暴虎馮河中)→↘↓↙←×2+B
	勇往邁進(ゆうおうまいしん)	(暴虎馮河中)←↙↓↘→+B
超	動天驚地(どうてんきょうち)	→↘↓↙←×2+AB
超	震天動地(しんてんどうち)	(壊中)→↘↓↙←×2+AB
超	因果応報(いんがおうほう)	←↙↓↘→←+AB
潜	不倶戴天(ふぐたいてん)	→↘↓↙←×2+B
潜	怒髪衝天(どはつしょうてん)	(握中)→↘↓↙←×2+C
乱	抜山倒河(ばつざんとうが)	↓↓+AorB

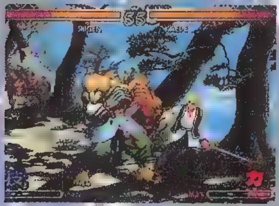
剣質別に見る性質の違い

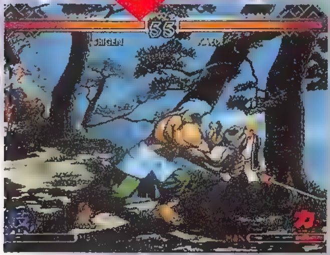
「月華の剣士　第二幕」の示源は、前作からいくつかの違いが存在する。この違いは剣質別にも存在するので、細かい差をここではっきりさせておこう。とくに剣質を選びかねているひとは、今回の記事を参考にしてみてほしい。

実は似て非なるキャラ？ 剣質「力」と「技」

前作ではある意味、剣質「技」が「力」を兼ねていた面がある示源。これは攻撃力不足さえ補えば、剣質「力」でできたことは「技」でも可能だったからである。

しかし、今回の示源はこういった考えはちょっとできなさそう。その理由として、今回の剣質「技」は「コマンド投げが連続技に組み込めない」という事実が挙げられる。前作なら両剣質で打撃技からコマンド投げが連続になったが、今回これがつながるのは剣質「力」だけだ。


今回の「技」は、通常技・コマンド投げがつながらない。



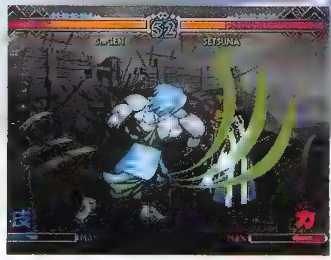
打撃の必殺技のほうを見てみると、前作のような違いはなくなっている。つまり、打撃の連続技では剣質別による差がないのだ。

烈咆吼は前作なら出の早さ以外に剣質別で違いがなかったが、今回はガードされた場合に剣質「力」だと強引に追加入力部分で削りつつ間合いも離せる。しかし、剣質「技」の烈咆吼はガードされるとそこで止まってしまうので、必然的に隙は大きくなるといった違いがある。前作のように、ガードさせればOK、という技ではなくなったので注意。

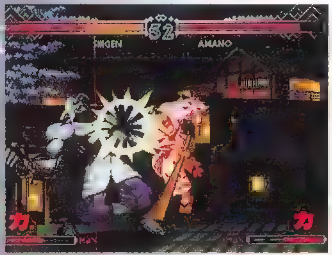

剣質「力」の烈咆吼はガードされても削ることができる。


剣質「技」の烈咆吼はガードされると止まってしまうが…、

つぎに白虎爪は剣質「技」のBのみ硬体術が存在する。剣質「力」の白虎爪にはこういった効果はないが、そのかわり剣質「技」には翡翠砕のBに硬体術がつく。

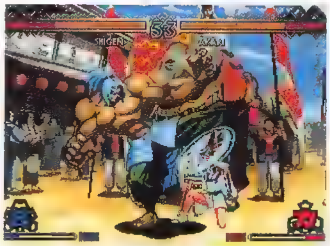

剣質「技」はB発動の白虎爪に硬体術がつくが、この恩恵は受けにくい。

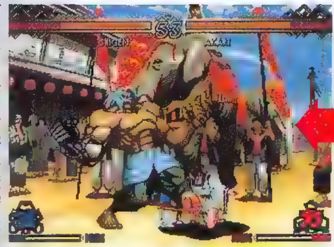
こういった硬体術の使いやすさの面では、実戦だと剣質「力」の翡翠砕に軍配が上がる。翡翠砕に硬体術がつけば疑似対空技として機能するが、白虎爪のBに硬体術があっても相手の攻撃に合わせるのが格段に難しくなるからだ。


剣質「力」なら翡翠砕に硬体術がつき、対空技にもなる。

こうなると圧倒的に剣質「力」しかないと思うが、剣質「技」には「力」にない白虎襲の3段入力がある。剣質「技」の白虎襲は追加の入力で3段攻撃に派生するが、このときの2段めは正規の↓↙←+C以外にもすべての必殺技でキャンセルをかけることができる。これは連殺斬からはじめてヒットしていれば↓↙←+Cか→↓↘+Bで拾い、2段めがガードされていれば←↙↓↘→+Bでつかむ、といった2段構えの攻めが有効だ。

通常技から、打撃必殺技およびコマンド投げにつながる剣質「力」。投げが連続にはならないが、そのぶん選択肢は多い剣質「技」。こういった事実を踏まえた上で、自分のスタイルに合った剣質を選ぼう。


白虎襲2段めまでのあいだにヒット確認。当たっていれば絶咆吼に、そして…、


ガードされていれば翡翠砕に。

追い打ちのダウン投げ

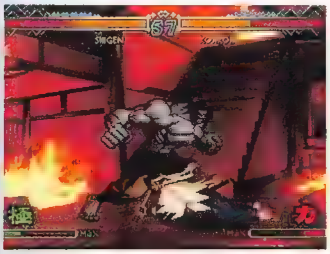
今回の示源はダウン中の相手を投げることができる、ダウン投げが装備されている。コマンドは「相手ダウン時にC+D」。ほかの投げ同様に投げが成立しなかったときは失敗ポーズが出るが、そのかわり決まったときの威力はほかのダウン攻撃よりも高い。

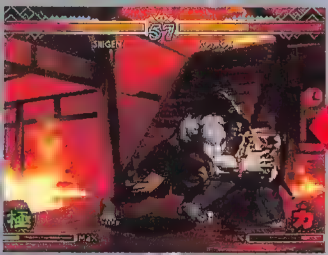
このダウン投げが決まる状況は意外に少ないが、確定で決まるものもいくつか存在する。

まず状況無視で、どこからでもつながるのが→+Cと烈咆吼のあと。これらの技のあとは、ダッシュして急停止からのダウン投げが決まるぞ。

画面端なら、翡翠砕や剣質「技」の白虎襲3段めのあとで確実に拾うことができる。

間合いが狭くつかみにくい技だが、ダメージ面から考えると確定ポイントではかならず決められるようにしておきたいところだ。


烈咆吼でダウンを奪ったら…、


ダッシュ→急停止からC+D。





衝撃の事実、発覚! MAPセレクトは可能だった!

RAYCRISIS
レイクライシス

発売直後!今が旬のロジスティックシューティング『レイクライシス』、さっそく攻略スタートだ!

担当:C・LAN

いよいよ発売となったレイクライシス。早いところでは12月中旬から入荷しているので、すでにMAPが埋まってしまったというプレイヤーもいるかもしれない。

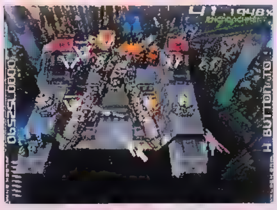
今回は各種情報に加え、5種類あるランダム面の攻略をしていくぞ。このゲームは、「どのステージが何面にきたか?」そして「侵食率がどのくらいか?」で敵のパターンが大きく変わってしまうという特徴を持っている。そこで攻略に関しては特徴的な部分だけにして、ボスを主体にやっていくことにする。もちろんロックオンパターンなどの具体的な部分も煮詰まり次第お伝えしていく予定だ。

侵食率でリアルタイムに変化する敵配置

このゲームに大きく関わる侵食率だが、具体的にどう影響を与えているのだろうか?

かいつまんで説明すると、侵食率が20%未満、40%未満、40%以上で敵配置が大きく3つのタイプに分かれる。侵食率をチェックするポイントが各エリアに数カ所あり、そのつど配置を決定していく。

ポイント間でも敵の「回し」ができる箇所があり、さらに敵ごとに侵食率の増加・減少%が設定されている。機会があれば詳しく解説したい。



当然ながら、侵食率が低いほど難度は高くなるぞ。

TOPICS
すべてのMAPを埋めるとMAPセレクトが可能に!

レイクライシスの特徴でもある「GPAシステム」に、隠された謎が1つ判明した。

それは「MAPセレクト」だ。プレイ後の蜂の巣状のMAP集合体をすべて埋めると、水色のウインドウの一つに「ALL MAPS」と表示され、次回のプレイから0~41までナンバリングされたMAPを選択可能になる。「ランダム面じゃパターンにならないよ~」とお嘆きのアナタ、これで一安心だね。

MAPセレクトを可能にするためには「NEW」を選んで42回プレイする必要がある。これを短いと考えるか長いと考えるかはプレイヤー次第だが、1日2回でも3週間頑張れば選べるようになる。気に入ったMAPなら「PREVIOUS」で続けてみるのも一考だ。

それはさておき、水色のウインドウはまだある。残された謎はあと2つ。ここには一体、何が表示されるのだろうか…わかり次第お伝えしたい。



残りMAPもあとわずか。がんばれ、こーじ山下!



よっしゃあ。埋まったあ。感無量ですな。メッセージも見よう。



さっそくプレイしてみると…おお!ここからが真の戦いだ。

レイクライシスワンポイント情報

まずはこのページで、知っておくとちょっと得することを紹介していこう。左の囲みと併せてチェックしておいてくれ。

●アイテムキャリアの判定

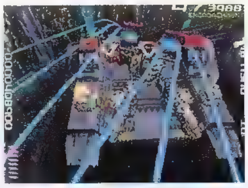
アイテムを3つ落としてくれるアイテムキャリアだが、これには判定がない。よって重なっても大丈夫。道中の攻撃の激しい場所ではけっこう役に立つので、覚えておいて損はないぞ。



キャリアは判定なし。安心してそっと触れてごらん。

●弾封じについて

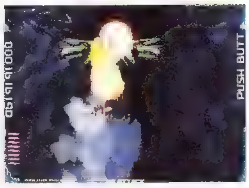
縦シューに多いテクニックだが、このゲームでも可能。地上砲台の上に重なると弾を撃ってこない。水面頭のツインレーザー砲や街面(昼)中ボスの大型戦車レーザー砲台などは知ってると少し気が楽?



砲台に限らず、戦車など地上敵ほぼすべてに有効。

●中型機を倒すと…

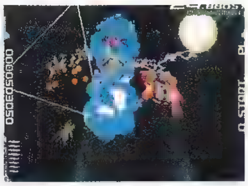
耐久力のある大型の敵機は、倒すと画面中の敵弾が消える。出現したら張り付いてショットorレーザーを撃ち込もう。下手に逃げ腰で戦うよりも安全だ。ただし都市エリア(昼)開幕の紫ヘリなど、一部弾消し効果のない中型機もいる。



中型機は恐れず撃ち込みにいこう。大抵弾を出す前に倒せる。

●赤いザコは最後にロック

ザコ編隊のケツはアイテムを持った赤い機体であることが多いが、なんとこの敵は同タイプの敵機の2倍の点数。ロックオンパターンを作るときは、いかに赤ザコを後半に持ってくるかが重要になる。



赤い敵は最後に持ってくる。稼ぐうえでは超重要。

P.S.GAMEST Q&A

Q:前から思っていたんですけど、パティ、ウェンディーは軽量級。レジーナは中量級。ムネの差か?/新潟県　P.N.スライススライスライム君

A:むしろレジーナの胸だけとってみれば、もはや重量級ともいえなくもないが…失礼!多分胸は関係ないと思います、ハイ。(こーじ山下)

CONNECT AREA WATER

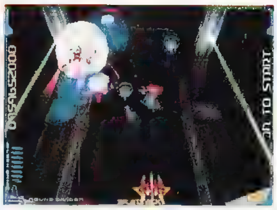
CONSTRUCT IMAGE
CONSCIOUSNESS PART

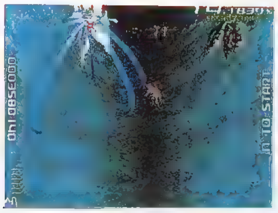
宇宙空間からウォーターチューブへと進入していく水中エリア。慣れれば浸食率を大きく減少させていけるぞ!!

担当：伊勢猫

浮遊機雷と中型機に要注意！

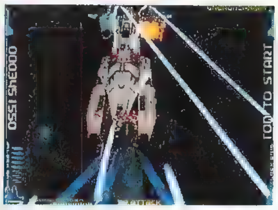
水中エリアの前半となる宇宙空間では、スタート直後に設置されている浮遊機雷と中型機に要注意。前者の浮遊機雷は、自機をホーミングしながら同じ高さになった時点で爆発。広範囲に判定のある爆風が発生するので、浮き上がってくる前に素早くレーザーで撃ち落としていくこと。


WR−01Rならアイテムキャリアに集中ロックをかけてやれば一網打尽！


中ボスは、出現と同時にそれぞれへ4～5回レーザーを撃ち込んで…、

また、後者の中型機（レーザー、誘導弾、誘導ミサイル）に関しても、早めに撃ち落としていかないと画面上に弾をバラまかれ、その後の展開がきつくなってしまう…。

後半のウォーターチューブに入った直後に出現してくる2体の中ボスは、4～5回ずつレーザーでダメージを与えてからボムで破壊していくのが安全。そのためにも、道中ではボムをできるだけ使わずにココまで持ってこよう。


戦艦の前後に2門あるレーザー砲台は、きっちりレーザーで破壊しよう。

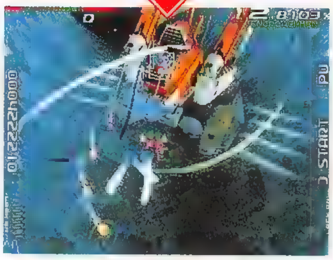

あとはボムを使えば、安全かつ得点は高くなり、浸食率も減少するのだ。

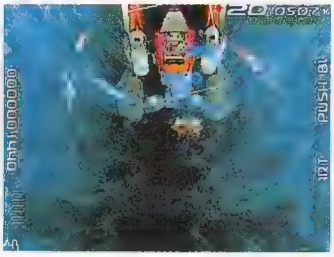
WATER AREA BOSS Sem-loke シンローク

第1形態

攻撃パターン①は3回で1セットになっていて、弾避けを優先するとボス本体をロックできないが、実は本体に密着していることで攻撃を封じることが可能。具体的なやり方自体は簡単で、赤弾を撃ち始める前に本体の正面に密着していればOK。本体をロックできないが、ショットを撃ち込み続けられるのでダメージ効率は問題なし。一定間隔でホーミングミサイルを撃ちながら横方向へボスが移動するので、しっかりレーザーを撃ち込んでから再度、本体に張り付き攻撃を封じていこう。


赤弾の切れ目に移動しながらミサイルを撃ってくるので…、


後ろへと下がってレーザーを撃ち込みつつ移動して再度密着！


第2形態に移行する瞬間は集中ロックをするチャンス！ただし、調子に乗って近づき過ぎると…。

第2形態

出現直後の集中ロックと、攻撃パターン①でしっかりレーザーを撃ち込んでダメージを与えられていれば、2回目の攻撃パターン①あたりで左右に8本ある羽パーツが外れて第2形態へと攻撃が変化。

第2形態の攻撃は基本的に攻撃パターン①の7WAYが誘導弾へと変化した複合攻撃の繰り返しで、攻撃パターン①と同じ方法で弾を封じることが可能。ただし、今度は移動方向が前後に変化しているので体当たりしないように…。

また、エリア1だった場合は第2形態にならない。

攻撃パターン②


画面下でビットの出現を待って避けていくが、必ず狙うわけではない。

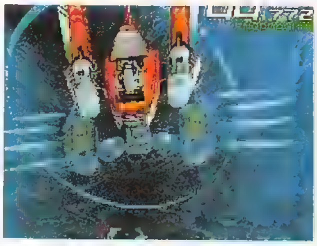
攻撃パターン③


画面下でレーザーの軌道を引きつけ、一気に前進してレーザーを撃ち込む！

攻撃フローチャート

○第1形態
①（7WAY+サーチ）×2
＋
ホーミングミサイル×6
⬇
②ビット×3～5
（ワイドレーザー）
⬇
③トレースレーザー×8
＋
ホーミングミサイル×12
⬇
※ループ：3ループで第2形態へ

○第2形態
④サーチ×2＋誘導弾×8



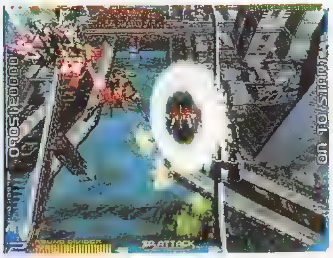
得点

●本体	300000点（エリア1）
	500000点（エリア2）
	1000000点（エリア3）
●肩パーツ	1000点
●羽パーツ	200点
●ミサイル	50点
●ビット	500点

CONNECT AREA
DAYLIGHT CITY
NIGHT CITY
CONSTRUCT IMAGE
INTELLIGENCE PART
CONSIDERATION PART
担当：N.O

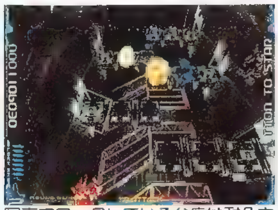
都市エリア(昼)

前半はレイストームの1面を彷彿させるような構成だ。開幕に大型機と列車などが一斉に出現するが、うまくボムを使えば60万点以上稼ぐことが可能。

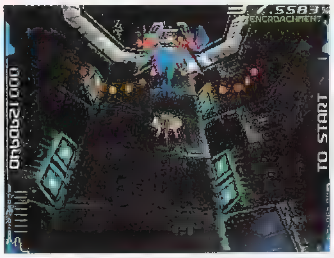

開幕稼ぐならこの辺でボム。中型機や列車でタイミングを取れ。

地上の戦車群を越えると、地下基地内に突入する。この内部はレーザーを撃ってくる砲台で固められており、それぞれの基部は多重ロックがかかる。ここにいくつかロックしてからほかの砲台に倍率をかけてレーザーでまとめて破壊すれば、点数も稼げて楽だ。

通路の行き止まりに差しかかると、ハッチを破って中ボスが出現。このハッチの破片はすべて倍率がかかるのでレーザーで破壊しよう。この破片は自機が接触しても大丈夫。


写真でロックしている台座は耐久力がある。ここをロックの基点にしよう。

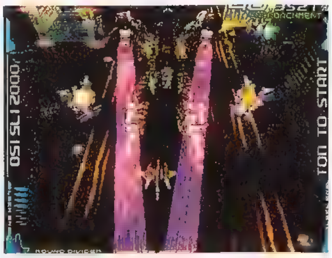
中ボスの攻撃パターンは初めがバラまき弾で、次いで小型レーザー、バラまき弾→小型レーザーと繰り返す。ショットを撃ち込みながら、集中ロック1回で破壊できるぞ。


中ボスは、集中ロック+ショット撃ちっぱなしで。

都市エリア(夜)

街灯地帯のあと夜の都市に入るステージ。都市地帯の初めには、中ボスの大型戦車が登場。この戦車との戦闘で都市地帯の大半を費やすことになる。

大型戦車は、2門の大型レーザーを装備している。この大型レーザーは照射時間が長く、照射中に自機のいるほうに角度を変えてくるので注意したい。基本的には画面下部で待ち、レーザーの間に入ったら幅寄せされると同時に小刻みに上へ移動していくといい。レーザーの幅寄せの間にも小型機が弾を撃ってくるので、照射中に大きく動くと逃げ場を失うぞ。


大型レーザーの照射中は、画面下中央から小刻みに上に移動。

後半はミサイル砲台群での戦闘。ランクによってはコア部が姿を現し、攻撃を仕かけてくる。このときは中央部にロックしてレーザーで破壊しよう。次は6カ所のハッチが開き、それぞれの発射口から1発のミサイルを撃ってくる。砲台にロックしつつ、ミサイルもろともロックオンレーザーでまとめて破壊しよう。高いランクのときなら、画面中のすべてのハッチが開く。

DAYLIGHT CITY AREA BOSS / NIGHT CITY AREA BOSS
Pro-tor
プロトー

都市エリアのボスは昼、夜で共通の歩行式超大型戦車だ。

この敵は地上を歩行しているため、一切のショットが効かない。ボスの弱点を破壊するには、ロックオンレーザーでダメージを与えていく必要がある。

基本的なボスの攻撃パターンは「バラまき弾+ピンク弾」と「バラまき弾+ミサイル」の組み合わせが中心だ。

ミサイルはボスの弱点両端のハッチから発射されてくる。ボスは地上にいるので、本体に激突する心配はない。安心して弾避けに集中して弱点にロックをかけていこう。

狙っていくのはボス本体中央部の弱点。ここに集中ロックをかけて大ダメージを与えていく。バラまき弾のあとには、弱点後部から2機のビットが画面中央左右に展開される。このビットからは「壊せる青弾→ショートウェーブ→青弾…」の順で攻撃がくる。この攻撃は画面中央最下部で小さく避けながらビット自体は無視して、あくまで本体の弱点へロックしていくのが基本だ。ビットに構っていると本体の破壊が遅れるし、それだけタイムボーナスも下がるので損するだけ。ショートウエーブも、できるだけこの位置をキープしながら避けるようにしよう。

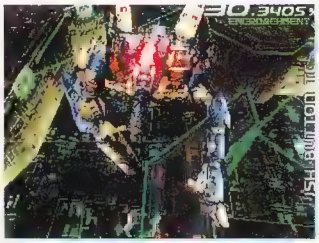

ビットは無視して、この場所でひたすら本体の弱点にロック！

ビットのあとは画面全体が引いた視点から、脚部の裏から着弾型ボムを連射してくる。着弾前のマーカーを見て、広いほうへ逃げよう。このエリアを1面に持ってきて、なおかつ自機がWR-01Rなら、着弾型ボムの直前でボスを破壊することも可能だ。

このエリアを2面以降に持ってくると、第2形態まで戦闘が長引く。第2形態は着弾型ボムのときよりさらに引いた視点から、ピンク弾を放射状に撃ってくる。その間さらに、本体から自機を狙った橙色のレーザーが混じってきて、このレーザーは自機が動いたままだと、その軸線上を読んで移動先にレーザーを置いておくという非常にいやらしい撃ち方をしてくる。

これを避けるには、画面最下部でピンク弾の放射を小刻みな動きでかわし、レーザーが発射されてから回避するようにしよう。


第2形態はレバーを入れたままの避けは御法度。小刻みに横へ動け。



得点

●本体　300000点（エリア1）
　　　　500000点（エリア2）
　　　　1000000点（エリア3）
●脚部　1000点
●ミサイルポッド　1000点
●ミサイル　50点
●ビット　500点

攻撃フローチャート

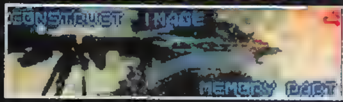
○第1形態
①バラまき弾+
ミサイル弾orピンク弾
↓
②ビット展開
（青弾→ショートウェーブ→青弾）
↓
③着弾型ボム
↓
①へ
↓
※耐久力が一定以下になると、
2次形態へ

○第2形態
④放射状弾+ホーミングレーザー
の複合攻撃

P.S.MESSAGE G →ハガキを募集しているものの、自分のゲーセンでは～、レゲーですが～など、かなり読者対象が限られたハガキが多いのも事実です。多くの皆さんが「役に立つ」と思うゲームが出てきたときのみ、現役くんは掲載されるのです。その点でいうと毎回は無理かな。（ノリック）

CONNECT AREA SKY

CONSTRUCT IMAGE
MEMORY PART



設定エリアの中では侵食率が高めな感じの高空エリア。ショットを撃って極力敵を破壊し、侵食率の上昇を食い止めよう。

担当：キャサ夫

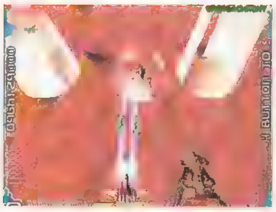
体当たりに注意 高空エリア

地上はるか上空、雲の上で戦いが繰り広げられる高空エリア。地上敵機は出現しないが、エリア上低空に多数ロックできる敵機などが配置されているので、ロックパターンを作ることは可能だ。

だが、ほかのエリアに比べ、やはり空中戦がメインとなっているので、突っ込み系などの素早い敵機は数多くなっている。くれぐれも注意してもらいたい。

道中、厄介なのはエリア開始早々現れる中型機と、ワープして突如出現する敵機。いずれもロック耐久力があり、追尾ミサイルを連続射出してくる。この敵機に極力注意し、早めに破壊を心がけていこう。道中は、基本的に無理せずショットを撃っていれば、ボスまでは問題なくたどり着けるはずだ。


脇に付いているミサイル射出口は無視。中央に攻撃しよう。

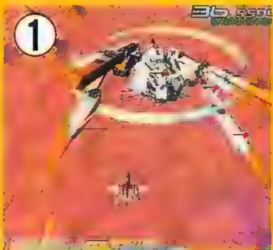

道中中盤＆後半の難所。突如敵機が現われ、放っておくと…。


ミサイルを発射してくる。この敵機を重視して破壊せよ！

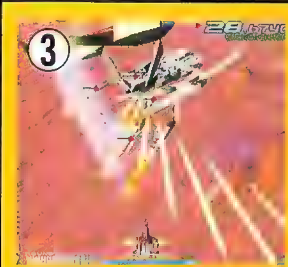

中ボスも侮れない。危険ならば惜しみなくボムを使え！

SKY AREA BOSS Sem-frey シンフレイ

第1形態 攻撃パターン①〜③


①


②


③

第1形態

第1形態は3種類の攻撃パターンによって構成されている。複合はなく、いずれも単体の攻撃パターンだ。

まず初め、放射レーザーのときに集中ロックを決めるチャンスがある。が、あまりボスに近づくとレーザーをくらうので注意。この攻撃が3回終えるとボスが低空にいき、ミサイルを数発発射。破壊するには何回かのロック、またはショットによる攻撃が必要だ。なお、ミサイルは自機を追ってくるので、追い込まれないようにうまく回避しよう。

最後は6本ある脚部中心から扇状に発射されるレーザー。正面で避けるのを心がければ問題はないだろう。

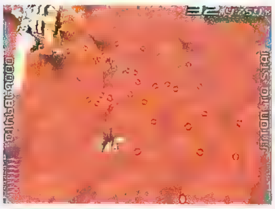

脚部を破壊するか、一定のダメージをボスに与えることで、形態は変化する。

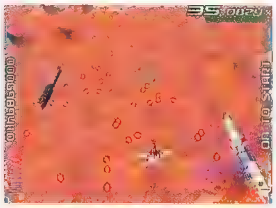

この攻撃のとき、ボスに集中ロックを決めるのが攻略法の1つ！

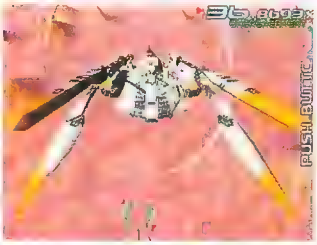
長期戦は避けたい 第2形態

第1形態時、脚部を破壊するか、一定のダメージを与えることによって形態は変化する。そのあとは、ボスが画面外へ消え、端から端へ移動しながらの攻撃になる。よって無理にロックをかけにいくのは自殺行為に近い行動に…。ボスが姿を消した方向と逆の位置に構えて攻撃を回避するといいだろう。

最後の攻撃は結構避けるのが難しい。あらかじめボスは第1形態同様のミサイルを発射し、画面上部へと移動して、画面外に消える。この移動中にボスから無数の弾が発射されるのだ。つまり、誘導ミサイルと弾による複合攻撃になっている。ここは早めにミサイルを撃ち込み、破壊を狙うのが賢明。できるだけ画面端で上下に避けることをお薦めする。


ボスが消えたほうとは逆で待ち受けて、攻撃を回避しよう。


この複合攻撃はわりと難しい。ボムを使うのも致し方ない。



得点

●本体	300000点（エリア1）
	500000点（エリア2）
	1000000点（エリア3）
●脚部	1000点
●ミサイル	50点

攻撃フローチャート

○第1形態
①拡散レーザー
↓
②誘導ミサイル
↓
③扇状レーザー
↓
①へ

○第2形態
④拡散レーザー
↓
⑤バラまき弾
↓
⑥誘導ミサイル＋バラまき弾

CONNECT AREA
DESERT
CONSTRUCT IMAGE
EMOTION PART



砂漠から要塞内部へと進む砂漠エリア。ステージ後半の火山の火口では、可変式ロボットタイプのボスが待ち構えている。

担当：KMT

エリア道中

砂漠エリアは砂漠、要塞内部、火山の火口の3つのシーンで構成されている。

砂漠のシーンでは、地上＆空中戦車や地上砲台との戦闘がメインとなる。地上戦車の中には、地中や、砂でカムフラージュされたハッチから出現してくるものもいるので、注意が必要だ。



この場所では画面右側のレーザー砲台を最優先で破壊するようにしよう。

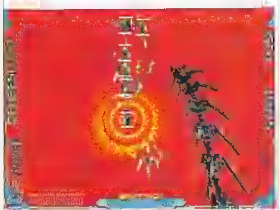


非常に厳しい大型戦艦の攻撃。できればボムを使いたいところだが…。

しばらく進んでいくと、切り立った崖が眼前に立ちふさがる。ここには要塞内部への入り口があり、プレイヤー機はこの入り口から要塞内部へと進入していく。

要塞内部では、大型戦艦と戦うことになるのだが、この大型戦艦はなかなかの強敵。大型戦艦が発射してくる偏光レーザーと、周囲に配備されている各種砲台からのホーミングミサイルやホーミングレーザーによる複合攻撃には、かなり手こずらされることになるだろう。

大型戦艦との戦闘を終えると、プレイヤー機は要塞から脱出し、火山の火口へと進んでいく。そして、火山の火口では、プレイヤー機の行く手を遮るように登場する、砂漠エリアボスと戦闘を繰り広げることになる。



この戦闘機は上昇してくるまで、攻撃を受けつけないので注意しよう。

DESERT AREA BOSS
Sem·slut
シンスラット

第1形態

第1形態で注意すべき攻撃パターンは、②、③、⑤の3つ。ここではこの3つの攻撃について説明していこう。

●攻撃パターン②

頭部を旋回させながら、頭部バルカン砲から赤弾をバラまいてくる攻撃。

この攻撃はボスの正面が避けるようにするのが基本。ただしボスが自機に近い位置で弾を撃ってきた場合、正面で避けるのは危険。ボスの体が開いている方向とは反対の方向に移動し、あまり弾が飛んでこない位置まで退避して、弾を避けるようにしよう。

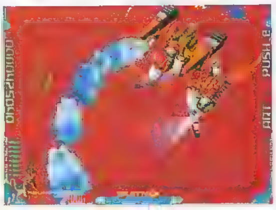
●攻撃パターン③

両腕に装備されているファイヤーブレイドのうち、どちらか一方でなぎ払うようにして攻撃してくる。

この攻撃がくるときには、ボスが腕を振りかぶるという予備動作がある。これを見たら、ボスが画面右側にいれば画面左側へ、ボスが画面左側にいれば画面右側に移動して退避するようにしよう。また、ファイヤーブレイドが発生させる青白い煙は攻撃判定があり、少しの間画面内に残る。

攻撃を避けたあと、すぐにボスを撃ち込みにいこうとすると、この青白い煙にやられてしまうので、気をつけよう。

なお、両腕のファイヤーブレイドを破壊すると、ボスは第2形態に移行する。この場合、ボス本体に一定ダメージを与えて第2形態に移行させたときにくらべ、キツイ第2形態で長期戦を強いられることになってしまうので、絶対に両腕のファイヤーブレイドは破壊しないようにしよう。

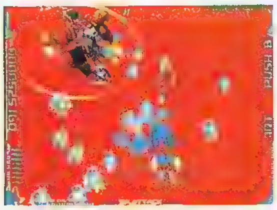


ボスのいる方向に逃げてしまうと、このようなことに…。

●攻撃パターン⑤

ボスの両肩から射出されたポッドが、画面内にプラズマ弾を設置する攻撃。設置されたプラズマ弾は、自機めがけて飛んでくる。

この攻撃は一見ひどい攻撃のように思えるが、実はプラズマ弾同士をつないでいる電磁線には攻撃判定がないということさえ知っていれば簡単に避けることができる。プラズマ弾が飛んできたら、画面中央あたりから横方向に移動して避けるようにしよう。



プラズマ弾を画面中央に撃たせてから、横に逃げるようにしよう。

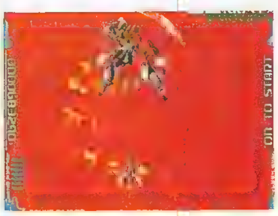
第2形態

第2形態の攻撃は次の2種類だけだが、はっきりいってどちらもキツイぞ。

●攻撃パターン⑦

横に移動しながら、腕に装備されているアームガンから拡散弾を発射してくる攻撃。

この攻撃は、ボスと動きを合わせて自機を動かし、弾の隙間が広いところを見つけたらそこを抜けて、ボスと反対方向に移動するようにする。



弾幕にスキを見つけたら、素早くそこを抜けるようにしよう。

●攻撃パターン⑧

腕から青い光球を投げつけてくる攻撃。青い光球は、拡散レーザーを発射してくる。

基本的には、1発目の青い光球から離れた位置で避けるようにするといいのだが…はっきりいって青い光球を3発以上出されると（青い光球の数は難易度によって変化）避けるのは至難の業。

そこで1回目のこの攻撃がきたらボムを使い、そのままボスを撃破してしまうといいだろう。

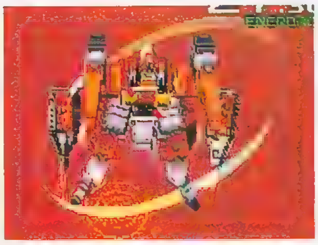


1発目の正面で避けることができれば、2発目以降を避けるのが楽になるが…。

攻撃フローチャート

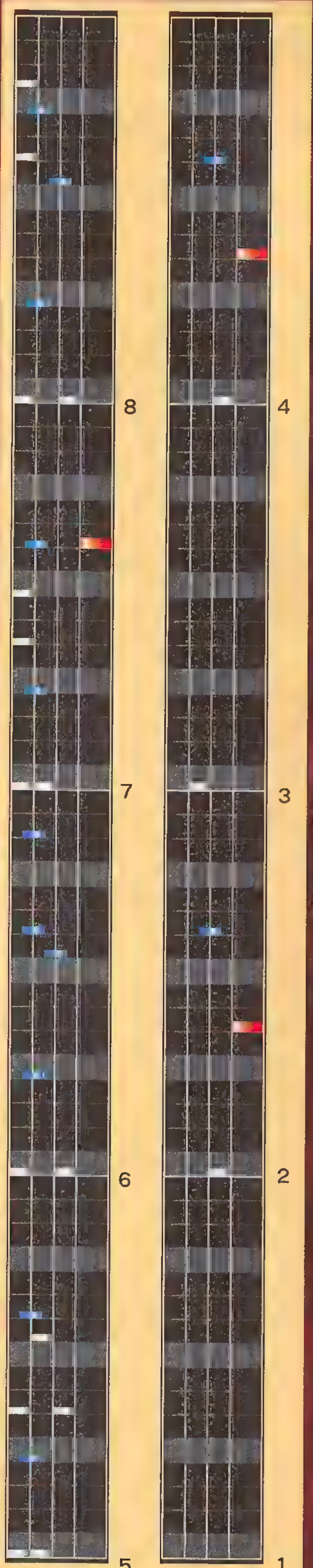
○第1形態
①3WAY炸裂弾
↓
②旋回赤弾
↓
③ファイヤーブレイドによるなぎ払い
※2→3がの攻撃が、もう1回
↓
④ミサイル連射
↓
⑤プラズマ弾
↓
⑥ボスが溶岩に潜り、4方向炸裂弾
↓
①へ

○第2形態
⑦拡散弾
↓
⑧拡散レーザー



得点

●本体	300000点（エリア1）
	500000点（エリア2）
	1000000点（エリア3）
●ファイヤーブレード	1000点
●キャノン砲	800点
●ミサイルポッド	1500点



冬休みで完璧マスターを目指せ！



PS版アペンドの発売に加え、携帯ゲーム、GBと各ハードでも展開するbeatmania。来年もまだまだ熱いぞ！

担当：DJ-Hammer

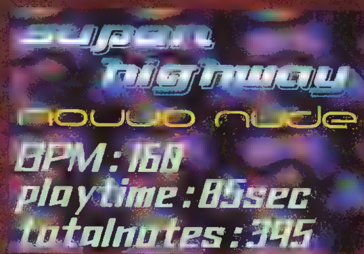


beatmania/Hiroshi Watanabe
好評発売中！
CD:KICA-7930 価格:2447円(税込み)

QUADRA、NITE SYSTEM名義で多くの作品を手掛けるヒロシ ワタナベ氏（じつは同じ人だったのだ）が、「beatmania」の名を引っさげてニューアルバムを送り出した！

ゲームでは1分強しか流れることのなかった各曲が再構築され、バリバリのクラブサウンドに生まれ変わった様は必聴！ファンなら迷わず買うべし!!





作曲の段階から「難度の高いものを追求（サントラCDインストより）」したと言われる、新ドラムンベース「super highway」。160というBPMと圧倒的なノート数が人間の能力の限界を刺激する様は、まさに「高速道路」の名にふさわしいステイタスを感じさせてくれる。この曲に挑戦するということは、「3rdMIX」における1つの頂点を垣間見ることと言っても過言ではないだろう。

とは言え、それは決して「神の領域」ではない。中盤の山場も、工夫することで絶対に上達する。ビートマニアで一番大切なのは、「あきらめないこと」だ。

ゲーメスト独自による参考スキルレベル

リズム	★★★☆☆
連打力	★★☆☆☆
器用さ	★★★★★

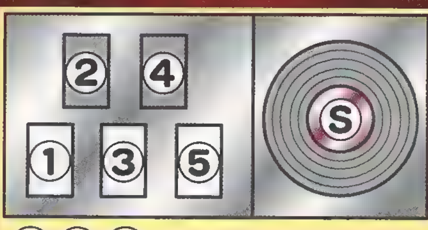
このページの読み方

文中に出てくる数字とアルファベット（①、②、③、④、⑤、S）は、それぞれ図のボタン&ターンテーブルに対応しています。

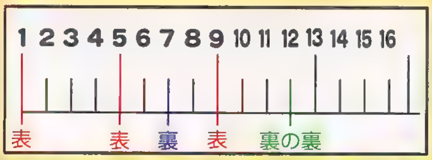
また、「表」「裏」という表現は、リズムの取り方です。1小節を16分割すると、

1、5、9、13……表
3、7、11、15……裏
4、8、12、16……裏の裏

ということになります。



①③⑤ ------------ 白鍵
②④ ------------ 青鍵
S ------------ ターンテーブル



隠しモード総集編

●ミラープレイ

コイン投入後、2P側鍵盤を
③ー⑤ー③ー②ー①
③ー⑤ー③ー②ー①
③ー⑤ー③ー②ー①
と押し、スタート。

●ランダムプレイ

コイン投入後、2P側鍵盤を
③ー⑤ー③ー②ー①
③ー⑤ー③ー②ー①
③ー⑤ー③ー②
と押し、スタート。

●隠し曲出現コマンド

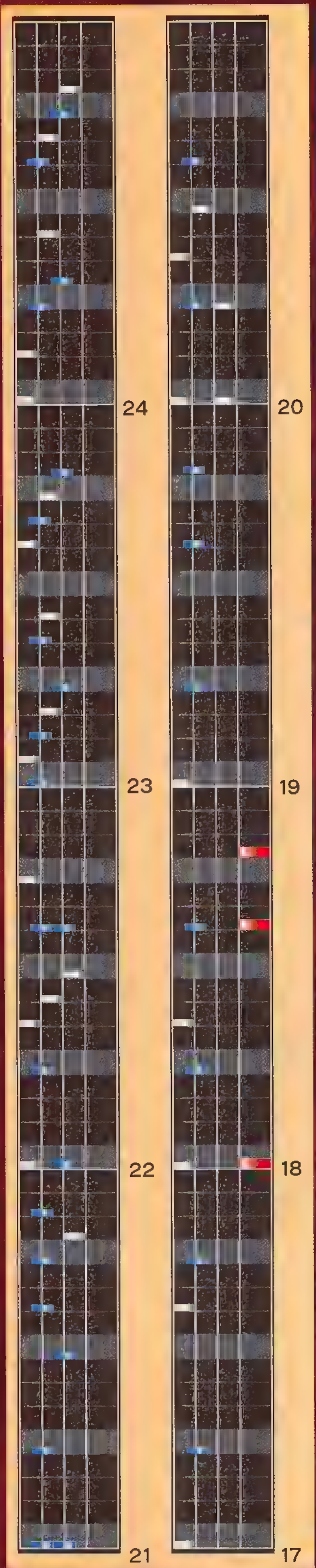
コイン投入後、
1P側ターンテーブルを
時計回りに**2回**まわす。
↓
次に1P側の⑤鍵盤を1回押す。
↓
1P側ターンテーブルを
反時計回りに**2回**まわす。
↓
1P側の⑤鍵盤を押したまま
スタートボタンを押す。

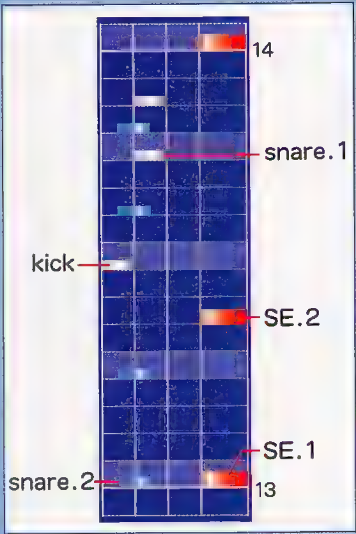
NORMAL設定なら、(2nd.STAGE)80's J-POP (3rd.STAGE)digi-funk (FINAL.STAGE)digi-rock の順に出現します。

※掲載した譜面はゲーメスト編集部で制作したものであり、実際の譜面と幅等の比率が若干異なる場合があります。また演奏時間と総ノート数に関しては編集部で調べた時間と数を掲載しています。

P.S.MESSAGE G

Q：No.244の「ビートマニア購入作戦」でスーさんがパソコンのディスプレイを使ってビートマニアやってましたがあれはなんででしょう？もし、オプションパーツであるのなら、どこで売ってて、価格はいくらくらいなんでしょ?スーさん教えて〜!? ／埼玉県　P.N.月神十g君

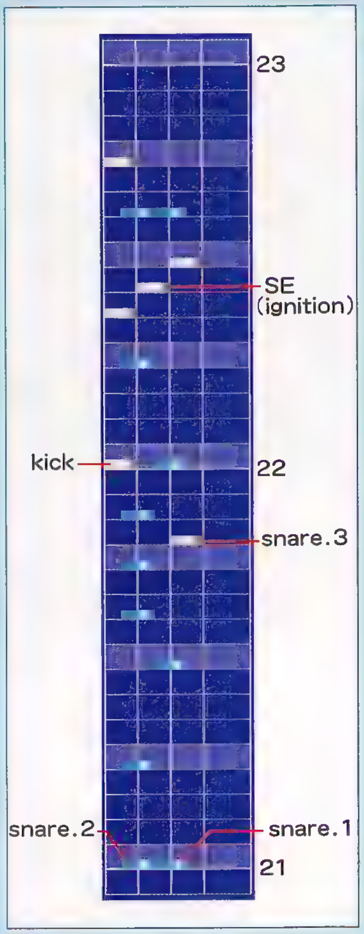




1~18小節目

序盤から、いきなり旧ドラムン終盤なみの忙しさ。ここの攻略法はあってないようなもので、ビートマニアそのものをやり込んでいくうちに、自然と目が追い指が動くようになってくる。指の配置などを逐一解説するつもりはないので、自分のやり込みを信じて頑張ってみてほしい。

一応コツのようなものを言うと、基本的にボタンは左手中心で押し、Sがなくて余裕のある場合のみ、②、④、⑤あたりを右手でフォローするといいだろう。13小節の4拍目に関しても、個人的には左手の中指と親指だけで処理できるように練習している。



19~22小節目

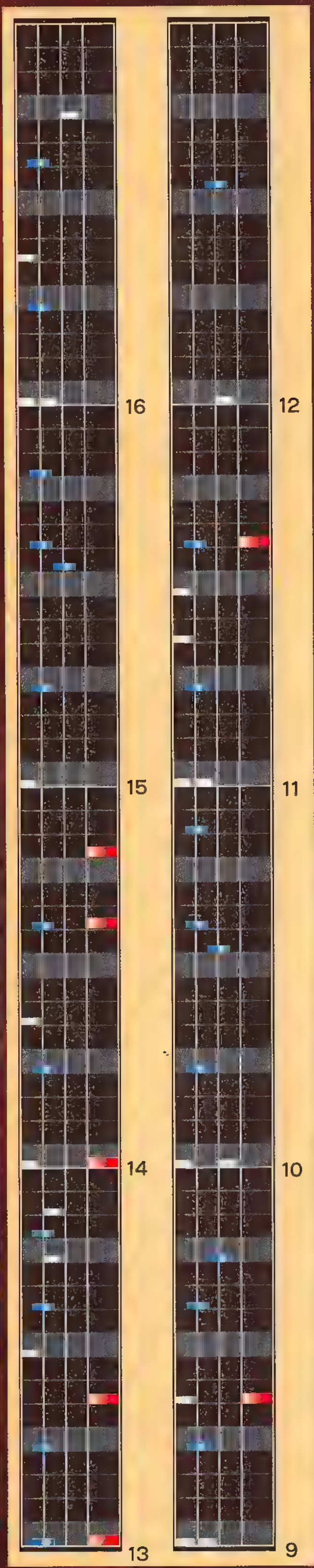
18小節を過ぎると、スクラッチがしばらく出ないので、19~22小節にかけては両手でボタンを押すといいだろう。

21、22小節目は黒鍵（青ノーツ）が多く、最初は勘違いして別のボタンを押してしまいがち。結局はここも慣れるしかないのだが、とりあえず「拍のどのタイミングで押すのか」というリズムだけでもきっちり覚えよう。

ドラムンベースはもっとも細かいノートでも16分刻みで構成されているので、一見「ズラし押し」に見える部分、例えば22小節2拍目裏などでも急ぎすぎないように。ここの場合は「①+④、②、白鍵×③、黒鍵②つ同時押し、①」と覚えるのではなく、拍ごとにきちんと区切って考えたほうがいい。

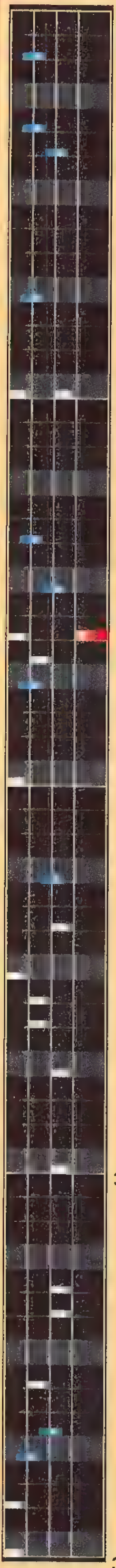
ちなみにここは、ノート配列は複雑に見えるものの、実際に鳴る音の種類は実は少ない。21、22小節目の場合、②、④、⑤はすべてスネアドラムの音が割り当てられているので、惑わされないように。

ここを抜けると、すぐに中盤の難所に入る。最初は指配置や気持ちの切り換えがうまくいかないかもしれないが、何度もやって慣れてほしい。



P.S.MESSAGE G

A：PS版を専用コントローラでプレイしているだけですが、コントローラはライターCHU氏のスペシャルエディッション。スクラッチの滑りどめにCD-Rを裏返して貼り付けてあります。CDとターンテーブルはほぼ同じサイズ、これが意外とカッコイイのだ。（編集部）



40

39

38

37

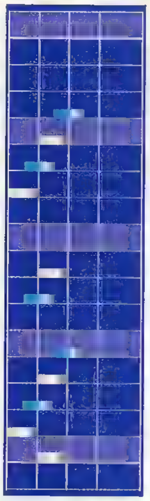


36

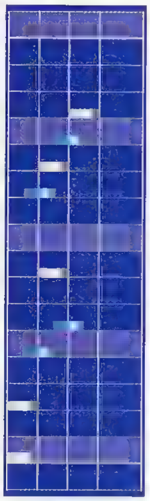
35

34

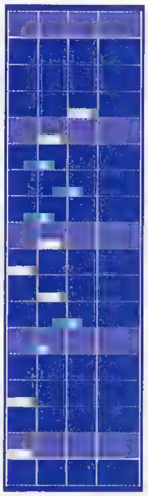
33



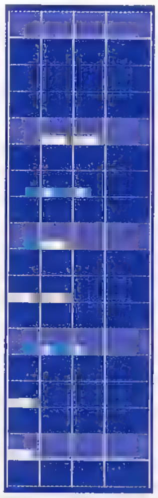
パターンⒶ



パターンⒷ



パターンⒸ



パターンⒸの簡略版

23〜37小節目①

　ドラムセットメインの序盤を過ぎると、いよいよドラムンベース最大の山場、デジタルオルガン乱れ打ち地帯に突入する。
　しかし落ち着いて分析してみると、実際にはそんなに複雑な構造にはなっていないことが分かる。小節ごとに区切ると、パターンはA、B、Cの3つ。23小節目のみ1拍目が②になっているが、そこ以外はAと同じだ。また、30小節目も特殊なパターンになっているが、ここはとくに問題ないはず。これらのパターンが押せるようになれば、あとは組み合わせていくだけだ。
　とは言え、冷静に楽譜が読めるようになったとしても、うまく手が動かない人も多いはず。自分なりに押しやすいように、手の置き方を工夫することも必要だ。とりあえず、例を2つほど挙げてみよう。

1.固定法

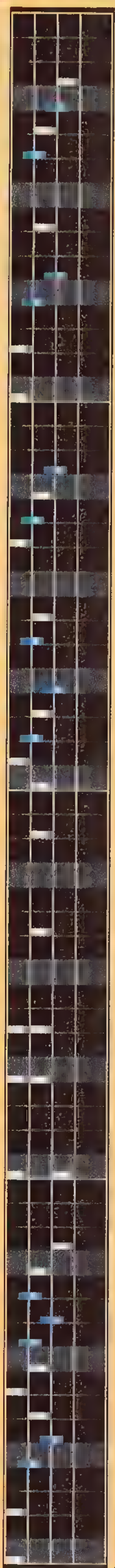
　それぞれのボタンに対する指の配分を完全に決めてしまい、ノートに合わせて適時押していく方法。筆者の場合は、

1………左手薬指
2………左手中指
3………右手人差し指
4………右手中指
5………右手薬指

　で固定している。体をやや右寄りに構えると押しやすい。
　この方法だと、音階としてキレイに演奏するには器用さが必要になるが、手の動きが少ないので「曲に置いていかれる」ことは避けられる。

2.交互法

　右手と左手の人差し指で交互に叩く方法。例えばパターンAであれば、「右左右左右→左右→左右左右」と押すことになる。この方法だと、叩く順番をきっちり覚えなければならないが、いったん慣れてしまえばとくに技術を必要とせずとも安定して押すことができる。
　ただ、こういった工夫で指を動かせるようになったとしても、パターンCはさすがに厳しい。とにかくBAD・POORを出さずにクリアしたいのであれば、図のような簡略版の押し方を試してみてほしい。GREAT判定が甘いことを利用して、8分のタイミングで2つずつ始末してしまうことができる。

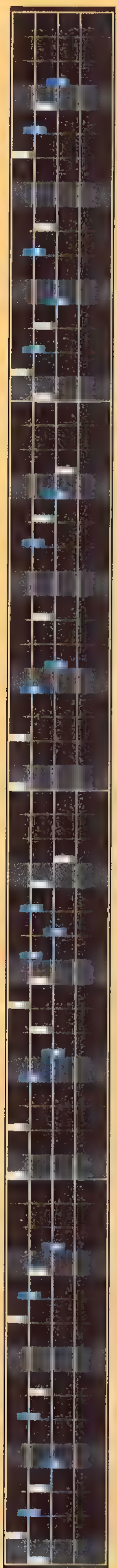


32

31

30

29



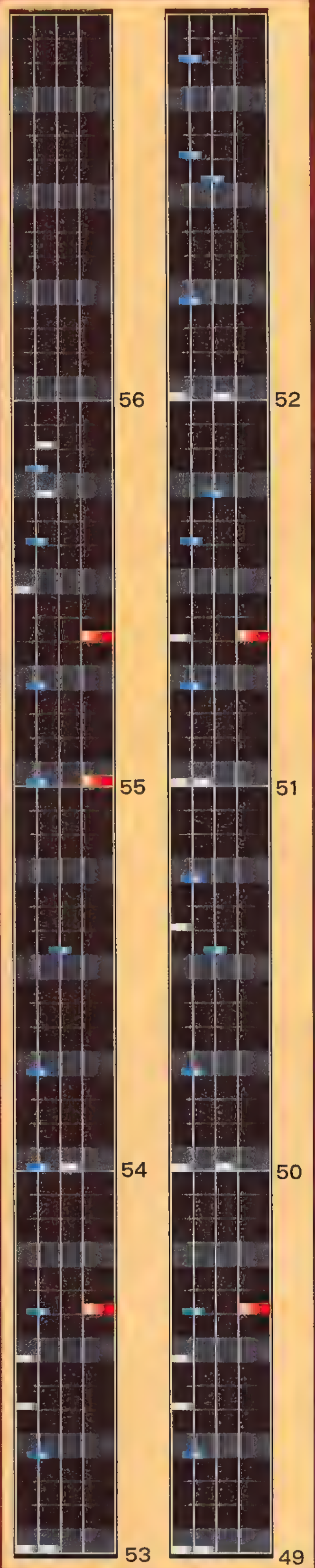
28

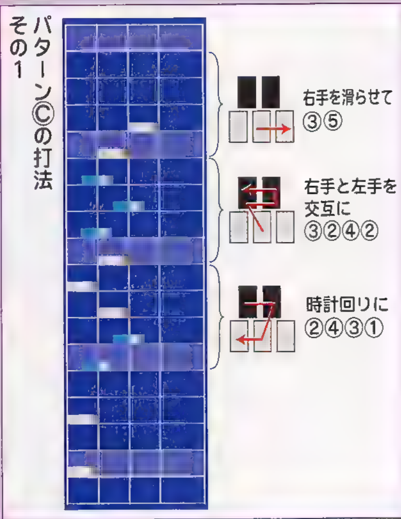
27

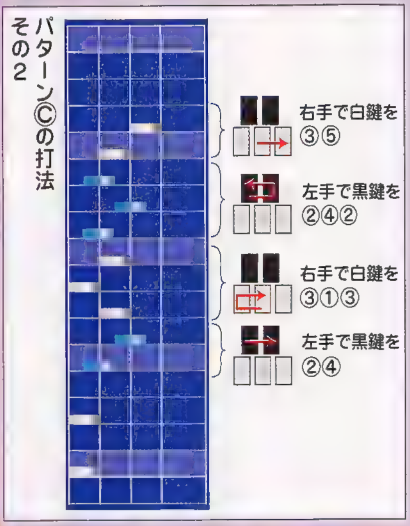
26

25

P.S.MESSAGE G
次はDDR購入作戦!マジでほしい!!250万ぐらいまでなら考えるぞ!!!運送料のため、できれば関西で購入希望。/ 大阪府　P.N.ついでい君 ◆
D、DDR買いますか・。2階の自分の部屋に置いて1階にいるオカンに「ドンドンうるさい！」と叱られる凄い絵が浮かびますな，(編集部)







23~37小節目②

右ページで掲載したパターンCを譜面どおりにキッチリ演奏したいのであれば、パターンA、Bよりもさらに細かい工夫が必要。単に譜面を暗記しただけでは指が動かないので、指の置き方も含めて「理解しやすい覚え方」をしなければならない。こちらも2つほど例を挙げてみよう。

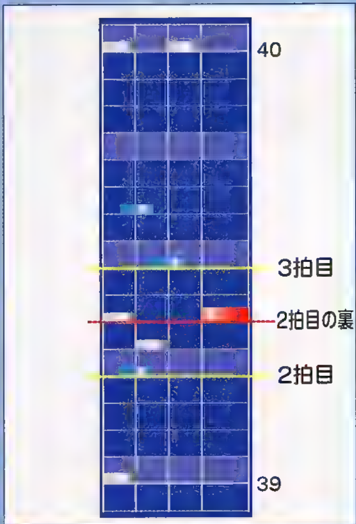
Cの打鍵法.1

きちんと拍ごとに分けて考え、それぞれの押す順番をキーボード上に矢印を描いてイメージで覚える方法。やや覚えづらいが、リズムをとれるので慣れればGREATが出やすい。固定法で押していれば、指を配置し直す必要がないのも利点。

Cの打鍵法.2

白鍵と青鍵の塊をそれぞれ別に意識して、白鍵を右手、青鍵を左手で処理する方法。指の動きが単純なので、覚えるだけであれば楽(筆者はこれでやっている)。

ただ、拍の中途半端なところで区切っているので、テンポがとりづらい。また、この小節だけ急いで指の配置を構成し直さなければいけないというデメリットもある。

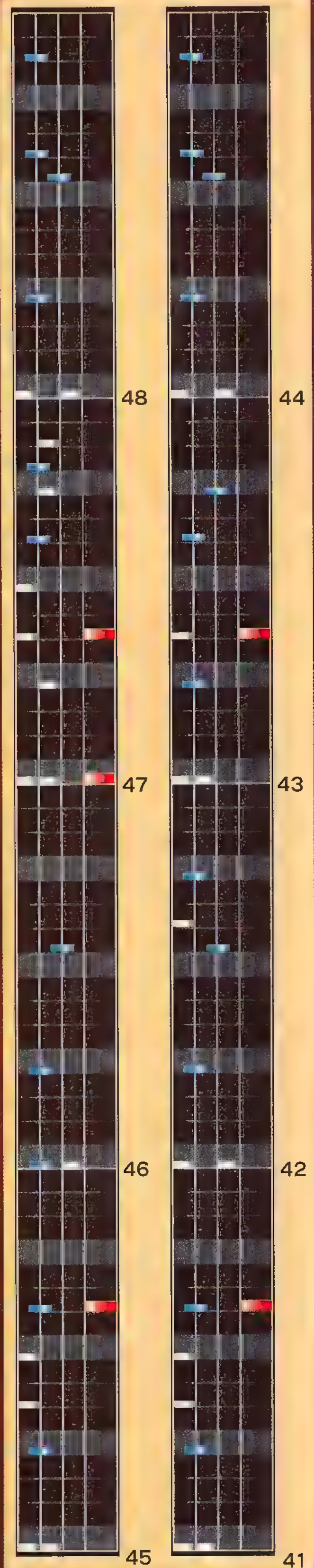


39小節目

デジタルオルガン地帯を抜けると、40小節から再び序盤と同じような構成(ドラム&SE.)になる。が、その前にある「つなぎ」の39小節目が意外とクセもの。バックの音がまったくないので、テンポが非常にとりづらい。図のように、2拍目の入りと2拍目裏の①+S同時押し、3拍目の④→②を強く意識しよう。

ちなみに、もしデジタルオルガン地帯がうまくいかずにグルーヴメーターが1しかなかったとしても、40小節以降ですべてGREATを出せばクリアできる(標準設定の場合)。

あきらめずに頑張ってみよう。



P.S.MESSAGE G ビートマニアの譜面表を見ているとクレイジークライマーを思い出してしまう。/北海道 P.N.Mr.BOO君 ◆確かに超高層ビルを昇っているかのように見えますな。あと、コナミの「ロードファイター」とか。スーパーハイウェイ(drum'nbase)だし。(編集部)

もうすでに気づいている人、実際に使ったことのある人、いろいろといると思うでゴザるが、ガンバード2では隠しキャラとして、拙者、アインを使うことができるでゴザる。

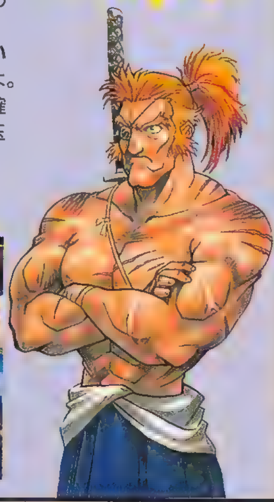
使用方法は至って簡単で、**キャラ選択画面の「?」にカーソルを合わせて**、気合の目押し…というのは冗談で、**レバーを下に入力**するだけでゴザる。ただ～し、**これはゲーム設置後31日以上稼働していることが条件**なので、注意してほしいでゴザるよ。

1月上旬になれば、たいていのお店で拙者を確実に選べるようになっているはずなので、お年玉を握りしめてゲームセンターにいくでゴザる。

スクープ！ 炎熱はだか侍 アイン見参！







CD好評発売中！

GUNBIRD 2 ガンバード2™

お待たせしました！いよいよ最難関のステージ5・北極ステージを徹底攻略。道中からボスにいたるまでていねいに解説していきます！

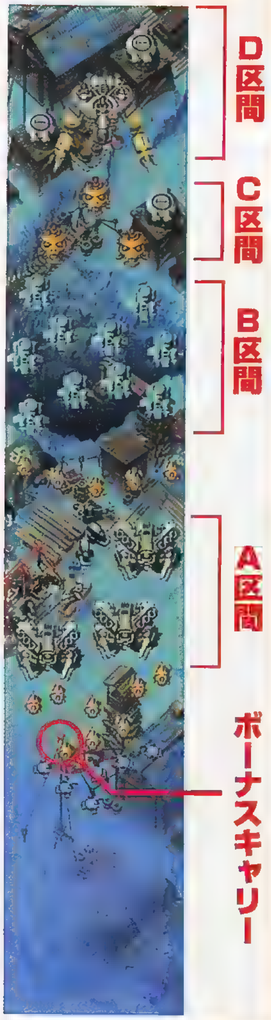
担当：チームGB2

ここが鬼門…ここを乗り越えろ！ STAGE5 北極ステージ道中

薬の神が眠る北極の地で冒険者たちを待ち伏せするクイーンパイレーツ。今回はなにやら秘密兵器があるらしいので、気を引き締めてかかるようにしよう。

担当：KMT

ステージ5 道中MAP



A区間 ガトリング中型機×3

ステージが始まると、ザコがわらわらと出現してきたあと、画面中央と画面左端から1機ずつガトリング中型機が出現する。この2機は画面左端から出現してくる中型機が画面中央に移動してくるのを待ち、2機並んだところを1回の接近攻撃で同時に破壊する。ただし、タビアは接近攻撃の攻撃範囲が狭く、1回の接近攻撃で2機同時に破壊するのが難しいので、接近攻撃を2回使って中型機を破壊するようにしよう。

なお、2機が接近するまでは、画面中央の中型機の正面あたりにいるようにすること。これは、画面左端から出現する中型機に右下に向かって弾を撃たせ、中型機に接近しやすくするためだ。

3機目のガトリング中型機は、ザコの撃ってくる弾に注意して中型機に接近し、接近攻撃で破壊してしまえばいい。



最初の2機は、並んだところを接近攻撃で同時に破壊する。



ボーナスキャリーは、ここにいれば出すことができるが…。

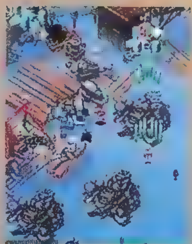
B区間 浮遊砲台地帯

A区間を抜けると、ステージ5における最大の難所、浮遊砲台地帯となる。

この場面では、まず1機目の浮遊砲台が画面右端に出現するので、まずはこの浮遊砲台をショットで破壊する。

次に2機目が画面左端に出現するので、1機目破壊後、素早く画面左端に移動し、これもショットで破壊しよう。

3機目と4機目は画面両端に同時に出現するのだが、ここからは使用キャラによってパターンが変わってくるので、キャラ別に説明していこう。



1機目は画面右端に出現するので、ショットで破壊し、



画面左端に出現する2機目を撃ちにいこう。

●**アルカード、マリオン**

3機目と4機目の浮遊砲台のうち、画面左端の浮遊砲台をショットで破壊する。このあと、画面中央に同時に出現する5機目と6機目は、ショットで撃ち込みながら（破壊する必要はない）、ちょっとずつ右に移動してやり過ごす。

画面右端まで行くと、ちょうど7機目の浮遊砲台が画面右端に出現してくるはず。こいつが出現したら、画面一番前まで移動し、アルカードはレベル1溜め撃ちを発射しながら、マリオンはショットを撃ちながら一気に浮遊砲台の周りを回るようにしよう。ホーミング弾が浮遊砲台を破壊してくれるので、浮遊砲台の周りを回り終わる頃には、すべての浮遊砲台を破壊できているはずだ。

●**バルピロ**

まずは3機目と4機目のうち、画面左端の浮遊砲台をショットで破壊する。このあと、5機目と6機目が画面中央に出現してきたら、画面中央にレベル2溜め撃ちを設置する。あとは、設置した溜め撃ちが次々と出現する浮遊砲台を破壊してくれるので、アドリブでなんとかなる。

●**タビア、アイン**

3機目と4機目を左端の浮遊砲台→右端の浮遊砲台の順にショットで破壊する。画面右端の浮遊砲台を破壊すると、

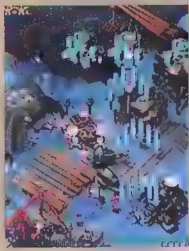
アインってどんなキャラ？

アインは攻撃力が非常に高いキャラで、ショット、接近攻撃、溜め撃ちのどれをとっても超強力。特にレベル3溜め撃ちはボスをも一撃で破壊してしまうほどの超威力（しかも溜め撃ち使用中自機は無敵！）。ただしショットの攻撃範囲が極端に狭いという欠点があるので、全キャラ中最速を誇る移動スピードでうまくカバーしていくようにしよう。

ちょうど5機目と6機目が画面中央に出現してくるはずなので、この2機をちょっとずつ左に動きながらショットで破壊してしまおう。
　あとは、そのまま画面左端まで移動し、画面内に残っている浮遊砲台を左から順に破壊していけばいい。

●ヘイコブ
　まずは2機目を破壊したあと画面左端にレベル2溜め撃ちを設置する。溜め撃ちを設置したら、画面左側に出現する浮遊砲台は、すべて溜め撃ちに任せ、自分は画面右側の浮遊砲台を破壊するのに専念すればOK。
　ただしヘイコブの場合、この場所はかなりキツいので、安全にいくならボムを使ったほうがいいだろう（ボムを決めうちする場合は、溜め撃ちは使わないようにすること）。

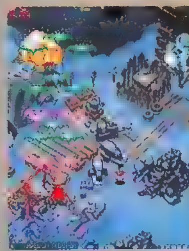
バルピロ用パターン


バルピロは、画面中央にレベル2溜め撃ちを設置する。

ヘイコブ用パターン


ヘイコブは、この位置にレベル2溜め撃ちを設置すればOK。

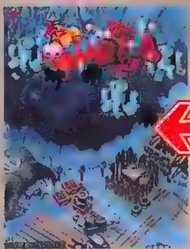
アルカード＆マリオン用パターン



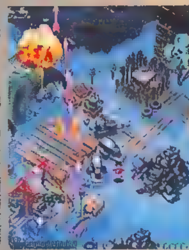
3機目と4機目のうち、画面左端の浮遊砲台を破壊したら、


浮遊砲台の弾をちょっとずつ右に移動して避けていこう。


画面右端まで行き、正面から7機目が出現したら、


画面一番前まで移動する。画面一番前まで移動したら、
そのまま一気に浮遊砲台の周りを回ってしまおう。

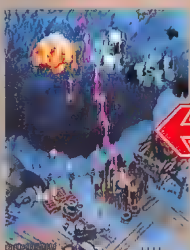
タピア＆アイン用パターン



3機目と4機目のうち画面左端のやつをショットで破壊したら、


素早く自機を動かし、すぐに画面右端のやつを撃ちにいく。


5機目と6機目の浮遊砲台は少しずつ左に動きながら撃ち、


そのまま画面左端まで移動して8機目の浮遊砲台を撃つ。
あとは残っている浮遊砲台を左から順に撃っていくだけだ。

C区間 ドクロ型小型機×3

　浮遊砲台地帯を抜けると、まずは画面中央に1機、続いて画面の左右に1機ずつ同時に出現する。このドクロ型小型機との戦闘では、画面中央に出現する1機目のドクロ型小型機を速攻で破壊することが、非常に重要。というのも、2機目と3機目が出現する前に1機目を破壊できないと、確実にボムを使わされるハメになってしまうからだ。
　アルカードとバルピロ以外のキャラは、1機目が出現したらすぐに近寄って、弾を撃たれる前に接近攻撃で破壊してしまおう。アルカードとバルピロは、2機目と3機目が出現する直前に溜め撃ち（レベル1でOK）を発射する。

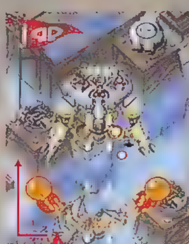

まずは1機目を出現と同時に接近攻撃で破壊しよう。

　この方法だと、1機目を破壊しつつ、2機目と3機目にもダメージを与えることができ、2機目と3機目の処理が非常に楽になるのだ。
　1機目破壊後は、2機目と3機目を同時に相手にしなくてはならないのだが、ここはどちらか一方に狙いを絞り、各個撃破を心がけるようにすれば全く問題ない。
　まずはどちらか一方のドクロ型小型機を追いかけるようにして、ショットを撃ち込み破壊する。1機破壊したら、残っているもう1機も同じように、追いかけるようにしてショットを撃ち込んで破壊するのだ。ドクロ型小型機が撃ってくる連射弾は、ドクロ型小型機を追いかけるようにしていれば自然と避けられるようになっているので、気にする必要はないぞ。
　なお、アルカードとバルピロ以外のキャラで1機目破壊後に接近攻撃が使えるなら（マリオンとタピアは確実に使えるはず）、画面左側に出現するドクロ型小型機を出現と同時に接近攻撃で破壊してしまうのも1つの手だぞ。


2機目と3機目はどちらか一方に狙いを絞れば問題ない。

D区間 中ボスとの戦闘

　C区間のドクロ型小型機との戦闘が終わる頃に、画面右側からシャーク機、ギミック機、ブレード機の各機が合体した、合体中ボスが出現する。
　ここでは、まず画面左端に設置されている砲台を撃ち込みにいく。中ボスは画面中央あたりまで移動すると、赤弾をバラまいてくるが、この弾幕はそれほどキツいものではないので、それほど問題にはならないだろう。
　中ボスは、赤弾をバラまいたあと、両腕から自機を狙ってバルカンを連射する赤い玉を出してくる。赤い玉が連射してくるバルカン自体は、自機を一気に動かすようにすれば簡単に避けられる。ただこのとき、中ボスは真下に黄色い弾を連射してくるので、赤い玉が撃ってくるバルカンを画面端から中央に向かって避けようとすると、この黄色い弾に狙撃されてしまう。
　よって、中ボスが出現直後の赤弾をバラまき終わったら、すぐにボスの正面に移動し（画面左端の砲台が破壊できていなくても）、赤い玉がバルカンを撃ってきたら画面端（どちらかといえば画面左端のほうがいい）に移動して避けるようにしよう。
　このあと中ボスはもう一度赤い玉を出してくるのだが、その前に接近攻撃で、中ボスの腕のうちどちらか一方を破壊する。残ったほうの腕には赤い玉を出されてしまうが、これといって問題になるようなことはないはず。
　片腕を破壊したあとは、バルピロ、ヘイコブ、アインの3キャラは、中ボス本体を撃ち込んでそのまま中ボスを撃破する。アルカード、マリオン、タピアの3キャラは、中ボスのスキを見てもう片方の腕を接近攻撃で破壊してから、中ボス本体を撃ち込むようにしよう。

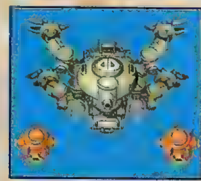

赤い玉が撃ってくるバルカンをボス正面から画面端へと避け、


すかさず接近攻撃で中ボスの腕を破壊するようにしよう。

ステージ開始時のゲージ量は？

バルピロとヘイコブ以外のキャラは、ステージ5に入ったときに、ゲージ残量がレベル1以上あればOK。しかし、バルピロとヘイコブはレベル2以上ゲージが溜まっていないと、浮遊砲台地帯でレベル2溜め撃ちが使えないので注意。ステージ4ボスの2次形態からゲージを溜めるようにしよう。

北極ステージ ボス1次形態



ロック・ランナー

1周クリア最大の難関といっても差し支えないのが、このロック・ランナーと2次形態のロック・ガンナー。今回は徹底的に攻略するので、じっくりパターンをマスターしよう。

担当：善之字元帥

まずは具体的なパターンの説明に入る前に、ボスの1次形態と戦う際の指針を説明しておこう。自分なりにパターンを組み立てたいという人も、以下の2点だけは理解しておいたほうがいいぞ。

ビットを両方壊しちゃダメ！

1次形態のロック・ランナーは、本体からの砲撃に加えて、遠隔操作ができる2つの赤いビットで攻撃してくる。このビットは撃ち込むことで破壊可能（1個4000点）だが、両方とも破壊してしまうとボス本体の攻撃パターンが変わり、弾避けが非常に厳しくなる。

特にスコアを稼ぐのでなければ、ビットは片側だけ壊すパターンにしたほうが安全だ。



ビットを両方壊すとこの通り。非常に危険なので、よい子はマネしないように。

2次形態までにレベル2を確保！

ボスの1次形態はそれなりに難しいが、本当に恐ろしいのは2次形態である。2次形態のパターンについてはあとのページで説明するが、なるべく早く倒すためにはレベル2の溜め撃ちが必須なので、1次形態時に、溜め撃ちや接近攻撃でトドメを刺さないように！

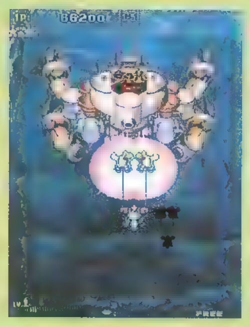


溜め撃ちや接近攻撃で倒してしまうと、ゲージを残せず2次形態で苦しくなる。

さあ、この2点を理解したら、いよいよ具体的なパターンの説明に入ろう。下に示したパターンは、基本的に全キャラで共通のパターンだが、マリオンとタビアについては、攻撃力の低さからパターンに若干の修正が必要な部分もあるので、この2キャラを使っている人は注意するように。

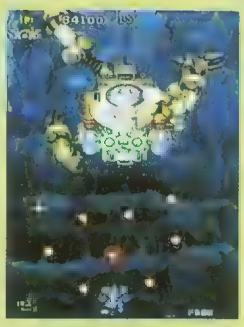
ロック・ランナー攻略パターン

①まずは接近攻撃



ボスが出現すると同時に接近攻撃を撃ち込み、すぐに後退して次の攻撃に備える。これ以降、ショットは常に撃ち続けるように。

②白弾2→3→4WAY



自機が下がると、ボスは写真のような弾幕を4連射してくる。この弾幕は2列目の中央の弾（写真ではマークがついている）が自機を狙っているタイプで、撃たれたら自機を1キャラ分移動させれば当たらない。落ち着いて見切ろう。

③炸裂弾



白弾を避けるとすぐに、ボスが主砲から炸裂弾を撃ってくる。この炸裂弾は画面中央で無数の弾に分裂するが、あわてて避けるとかえって危険。ここは炸裂弾が分裂するまで停止して待ち、分裂を確認してから自機を1キャラ分移動させてみよう。分裂後の弾幕に対して死角になっているぞ。

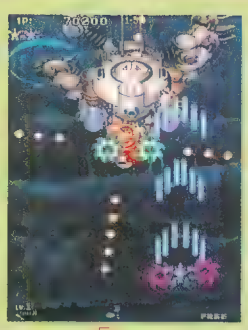
④右ビットからの攻撃



炸裂弾の次はボスのビットが攻撃してくる。ここは思い切って前進し、ビットの砲台の角度に気をつけながら接近攻撃をブチ当ててしまおう。アルカード・バルピロ・ヘイコブの3キャラは、これだけでビットが壊せるはず。

マリオンとタビアについては、接近攻撃の攻撃力が低いので、もう少しショットで撃ち込むこと。

⑤左ビットからの攻撃



続いて左ビットが攻撃してくるが、このビットは無視して本体に撃ち込もう（マリオンとタビアは、接近攻撃で壊しきれなかった右ビットを先に処理すること）。

⑥白弾2→3→4WAY→炸裂弾



②→③とまったく同じ。どんどん撃ち込んでゲージを溜めよう。

⑦ビット降下&赤弾連射



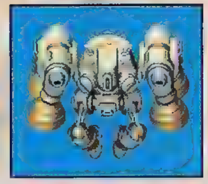
ここが山場。ビットが降下しながら赤弾をバラまいてくる。右のビットはすでに壊しているはずなので、左のビットの弾に気をつけながらボスの目の前まで接近して超連射。これでボスは倒せるはず。

ただし、マリオンとタビアは連射だけで倒すのが厳しいので、ボスに「密着すると同時に」接近攻撃を1回当てておこう（早めに使えばゲージの回復も早いので、1次形態を倒すころにはレベル2に回復できるはず）。

この後も何種類かの攻撃が続くが、1次形態はここまでのパターンさえ覚えてしまえば大丈夫。よほど撃ち込みが甘くないかぎり、⑦のビットが降下してくる最中に破壊できるはずだ。

では、準備はいいかな？次のページではいよいよ2次形態のロック・ガンナーの攻略。気を引き締めていかないと秒殺されるぞー

北極ステージ ボス2次形態



ロック・ガンナー

2回の放射弾が最大のネックだが、ほかにも注意すべきポイントは多い。がっちりパターンを覚えてノーミス突破を目指そう！

担当：善之字元帥

2次形態の攻略パターンを説明する前に、まずは注意すべきポイントについて説明しておこう。

最大の障壁 放射弾

黄色の弾を全方位に乱射する放射弾は、5面ボス全体を通して最大の難関になる。この攻撃は一見して「不自然なくらい難しく」感じるため、必死になって死角（安全地帯）を探した人もいるかもしれないが、今のところ死角は存在しない。つまり、この弾は実力で見切って避けるしかないのだ。

とはいうものの、ここは上級者でもミスしやすいポイント。**放射弾でミスしてランクの低い6面をプレイするくらいなら、まずはボムを使って切り抜け、ランクが高い状態での6~7面を練習することを優先しよう。**弾避けの練習はそれからでも遅くないぞ。

また、ボスは倒すまでに2回放射弾を撃ってくる。ボムを使わずに放射弾を避ける具体的な方法については次のページで説明するが、本当に難しいのは2回目の放射弾なので、慣れてきたらまずは1回目の放射弾から避ける練習を始めよう。



初めのうちはこの放射弾を見切るのは難しい。無理せずボムを使っていこう。

レベル2溜め撃ちは必須

2次形態を倒すためには、開幕にレベル2の溜め撃ちと、終盤に接近攻撃（キャラによっては溜め撃ち）を使用する。必要なゲージ量を確保するためにも、常に撃ち込みを忘れないように。



溜め撃ちでトドメを刺すキャラは、しっかり連射しないとゲージが足りなくなる。

ロック・ガンナー攻略パターン

①まずはレベル2溜め撃ち



2次形態が出現したら、一瞬待ってレベル2溜め撃ちを発射。一瞬待つのは、出現から少しの間はボスにダメージを与えられないため。

②放射弾 その1



溜め撃ちをボスに当てたら、すぐに1回目の放射弾がくるので、画面の一番下で待ちつつ弾を引きつけてボムを使う。くどいようだが、初めのうちは無理してミスするより、先の面に進むことのほうが重要。肝に銘じておこう。

③バラまき弾



画面中に黄色と赤の弾をバラまく攻撃。一応自機を狙っているが、弾幕の展開を毎回安定させるように動くのはなかなか難しいので、ここは見て避けよう。当たり判定の大きいヘイコブなどはやや苦しいかもしれないが、そうでないキャラについては画面の一番下にかまえていれば見切れるはずだ。

④挟み弾

自機を挟むように白弾を撃つ、通称「挟み弾」。挟まれたあとは囲み弾の「首振り」に合わせて自機を移動させる必要があるため、やや難しく感じるが、ここは簡単に切り抜ける方法がある。

その方法とは、③の攻撃が終わった直後、挟み弾が自機を挟む前に**なるべく画面前方に出て、挟み弾を画面前方でクロスさせてしまうこと。**こうすればいつもより自機が囲まれる面積が広くなり、左右どちらの首振りに対しても楽についていけるはずだ。





⑤放射弾 その2



挟み弾の直後は、2回目の放射弾で攻撃してくる。この放射弾についてもやはり避けるのは非常に難しいので、ボムを使っていこう。

このとき、バルピロなどボムの効果時間が短いキャラは、なるべく引きつけてから使うこと。

⑥ボス下降・遅い赤弾



2回目の放射弾に対してボムを使ったら、ボスは画面下まで下降しながら扇状に赤弾を撃ってくる。ここまできちんとボスに撃ち込めていれば、ゲージはレベル2以上あるはずなので、ボスの下降中にレベル2の溜め撃ち（アルカード・バルピロ・ヘイコブは接近攻撃）を発射。これでボスは倒せるはず。

単に1周クリアを目標とするだけなら、ここで消費するボム2発はそれほど痛くないので、どんどん使っていこう。逆に、2周目にも挑戦したいという人は、ここでのボム2発は何としてもケチりたいところ。そこで次のページでは、後者のような人のための「放射弾避け」について説明しよう。

Q.82

安全地帯がないのがツラいところ
放射弾の避け方講座

5面ボスの鬼門である、2回の放射弾。この攻撃を見切って避けるためのコツを説明しよう。

5面ボスをノーミス・ノーボムで倒すためには、2回の放射弾をきちんと避けきることが必須。そこで、やや上級者向けの攻略になってしまうが、放射弾の避け方について説明しよう。

1回目の放射弾

1回目の放射弾は、ボスが2次形態になると同時に撃ってくるので、まずは画面一番下の中央に自機を位置させておこう（ボム表示を基準にすると合わせやすい）。

この位置は、初めのうち放射弾に対して死角になっているので、しばらくここで弾道を見極める。このとき重要なのは、視点を自機の周辺に合わせるのではなく、画面の中央あたりを見ること（写真①のアミカケ部分がおおよその目安）。自機を見ないのは怖いかもしれないが、**危険を早く察知するためにやや前方を見ることは脱・初心者の第一歩。**慣れれば自機の位置は見なくてもおおよそ把握できるようになるぞ。

話を戻そう。先ほどの位置でよく弾道を見極めていると、途中で1発だけ自分に当たる弾が見えてくる（写真②の○で囲まれた弾がそれ）。そこで、自機を1キャラ分左へと移動させ、今度はこの位置で待つ（写真③）。ここで、もう1回自機に当たる弾を見極めることができれば（写真④～⑤）、あとはこの弾を左にかわした位置が最後まで安全地帯になっている。

1回目の放射弾は、ボスがまったく動かないので、**毎回同じ動きで完全にパターン化が可能。**慣れないうちは「2回目にレバーを左に入れるタイミング」がわかりづらくてミスしやすいが、いったん覚えてしまえばかなり安定するぞ。



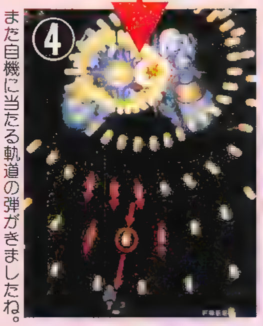
① ちょっと怖いが、画面のアミカケの位置で弾幕を判断。自機はほとんど見ない。



② お、自機に当たる軌道の弾を見つけましたね。



③ 1キャラ分左へと移動。このときも視点は画面の中央をキープ！



④ また自機に当たる軌道の弾がきましたね。



⑤ この弾さえ避けてしまえばあとは安全。

2回目の放射弾

2回目の放射弾で重要なのは、弾と弾の隙間である「道」を見つけること。2回目の放射弾はボスが常に動きながら撃ってくるので、道はさながら動き回る蛇のように曲がりくねる。プレイヤーはこの道を見失わないようにしながら、精密なレバー操作を繰り返して弾避けをしなければならないのだ。

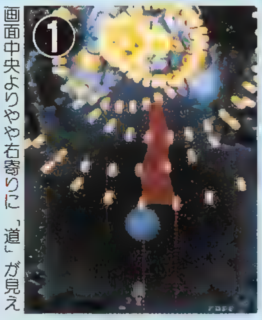
それでは、道は実際にはどのように見えるのか、下の連続写真をもとに説明しよう。

まずは、1回目の放射弾と同じく画面一番下の中央に自機を合わせて待つ。すると、画面中央よりやや右よりに「道」が見える（写真①）ので、とりあえずこの道に入ってみよう（写真②）。

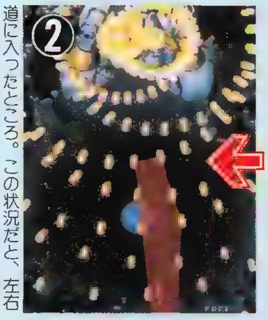
道に入ったら、例によって自機付近ではなく、やや遠くの画面中央付近を見る。こうすることによって、道の曲がり方が見やすくなるはず。写真では左方向に曲がり始めているので、ゆっくり左へと移動を始める（写真③～④）。

運が悪いときには、移動している最中に逆に道が曲がることもある（写真⑤）が、冷静に見て自機の移動方向を変えていこう。

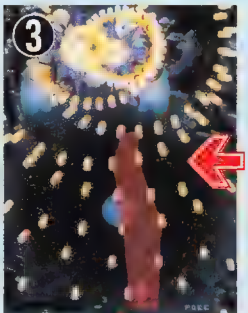
ここでミスする要因としては、**①怖くなって視点を自機付近に移動してしまい、道が見えなくなる ②道は見えているが、自機の位置を把握できなくなって弾に当たる**の2つが考えられる。当然、②のほうが前向きなミスといえるので、なるべく「前を見て死んでいく」ような練習を心がけたい。



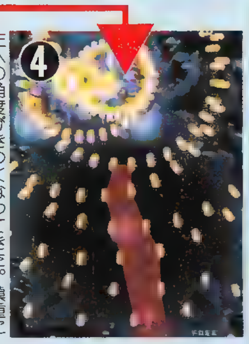
① 画面中央よりやや右寄りに「道」が見えるはず。



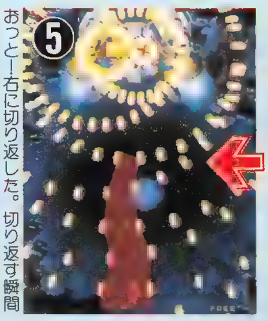
② 道に入ったところ。この状況だと、左右どちらに曲がっているか判断しづらい。



③ どうやら左方向へと曲がっているようだ。ゆっくり左へと移動し始める。



④ 左への角度がきつくなってきた。慎重にそのまま左へ…。



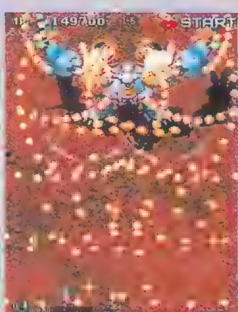
⑤ おっと！右に切り返した。切り返す瞬間はミスしやすいぞ。



⑥ ここまでくればひと安心。ふぃ～っ、危なかったですな。

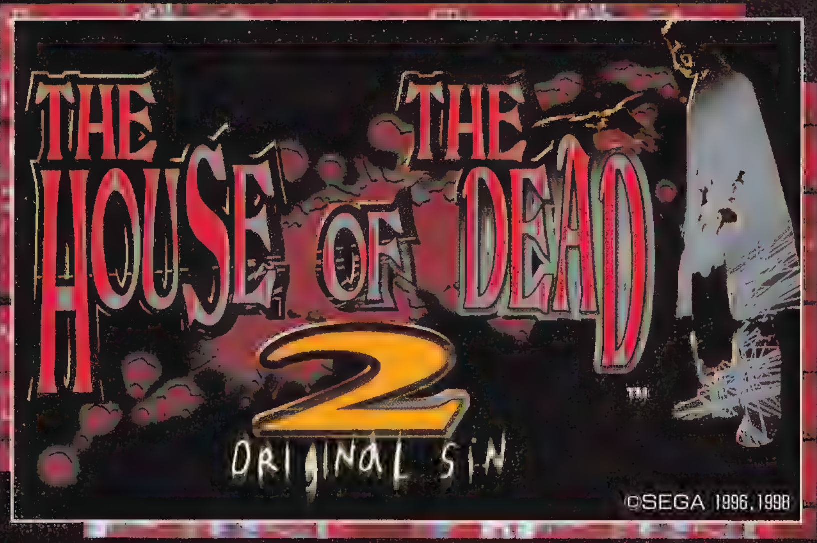
次回、遂に地下遺跡へ！

北極の地下には広大な遺跡が広がっていた。主人公たちは薬の神様を探し出すことができるのか？



オエー！またこんな弾ですか。ま、避け方はまた来年ということで。

闇の中からお前を引き裂く!



ステージ全域に張り巡らされた、複雑な分岐。見開きで全体的なつながりを網羅したので、これでルートを確認してもらいたい。

パターンとセオリー

今回は全面を通して最も分岐の数が多い、2面の攻略に入っていく。ステージ分岐の紹介とその攻略は次以降のページで行っているが、その前に今回もガンシューを攻略する上での重要なポイントをおさえておこう。

ガンシュー攻略を進めていく上で2本の大きな柱があって、それがセオリーとパターンだ。ガンシュー初心者には特によく理解してほしい部分で、まずこれを読んでもらいたい。

パターン

パターン化とはその名の通り、敵の出現位置や危険なポイントを覚えてそれに対処する行動を決め、毎回その通りに動くことだ。プレイの度に同じ動きをすることで、敵からダメージをうける可能性はかなり低くなる。パターン化できるところでは、自分なりに動きを決めてどんどん覚えていこう。

例えばステージのある地点に出現する危険な敵の出現位置を覚えておいて、あらかじめ狙っておいて出現と同時に倒してしまう、などがパターン化にあたる。この、あらかじめ照準をおいておくというのは、ガンシュー初心者にとっては少々理解しがたいかもしれない。実際にゲームが進行しているときには絵に惑わされたりして、なかなか気付きにくいことだ。つまり画面が切り替わってすぐに襲いかかる敵などは、前もって画面に出現する位置を狙っておくのだ。位置を背景などで確実に把握して正確に弱点を狙い撃つことができれば、被害を受ける確率もより少なくなるというわけだ。


唐突に出現する場面など、照準を弱点においておくといい。

セオリー(論理)

飛び道具を投げてきたりジャンプで飛び付いてくるなど、動き自体が特殊で厄介な敵がいる。画面中で敵が攻撃を繰り出す位置関係ではなく、敵そのものが難解な攻撃を仕掛けてくる場合。このときはパターンにはめるのではなく、敵の動きを把握しておいて「相手がこうきたら、こう」という対処をする必要が出てくる。

2面で動きが難解な敵といえば、最初の車に張りついたゾンビを倒し、階段を上るルートを上りきったところの屋根から現れるナイフを両手に持った奴だ。こいつは何種類かの動きのパターンを持っていて、こっちの動きによって異なる動きをしてくる、完全にパターン化することができない敵だ。


2体の複合でも、ナイフを投げる時に合わせて頭部を攻撃。

最初の飛び掛かりを弾いて地面に着地させた後は、ジャンプしてナイフを投げてくる。1度投げると、左右に数ステップしながら近付いてきて、またナイフを投げる。この動きを把握してナイフを投げる丁度その時が、比較的頭部を狙いやすい。

ほかにも1面から出現している、仮面を被ったカギ爪の敵がいる。こいつは2面での登場時、天井がある場所では天井にぶら下がって近付くという動作が1つ増える。これ自体は大して危険なアクションでも何でもないが、攻撃してくるスタート地点が変わる場合があるので注意が必要だといえる。そして飛び掛かってきた直後、顔面を狙うのが手っ取りばやく倒せる方法だ。


天井にぶら下がる動作が加わる。飛び掛かってきたところを…。

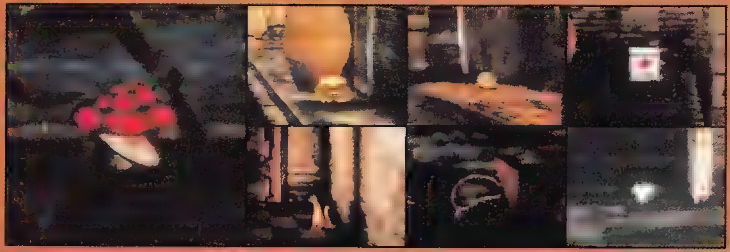

弾き返す!一定の動作をするときに、弱点を狙って倒す。

頭の中でこの2本の柱のことを整理しておけば、場面に応じて指針がたてやすく、攻略もしやすくなるだろう。

アイテム
ITEM

[illegible]する。前作から出現した金のカエルやコインの他に、あやしいアイテムが何やらいろい[illegible]るのが、けばけばしい色をし[illegible]れらがゲームにどういった作[illegible]紹介していくとしよう。

[illegible]ップの中には、アイテムマー[illegible]ちのどれかにランダムで入っ[illegible]



[illegible]に手間取っている暇はない。どのルートをたどれば数多く[illegible]レンジしてもらいたい。

その道は長く、険しい

THE WAY TO HIEROPHANT

全ステージ中でも屈指の複雑さである、ステージ2のルート分岐。今回はすべての分岐パターンを紹介しよう。

担当：善之字元創

「審判」の名を持つステージ1ボスを倒した君たちだったが、行く手にはいまだ数々の異形のものどもが待ち受けている。この街を覆う闇をぬぐい去ることができるかどうかは、君たち次第だ。
　さて、今回の任務だが、君たちには街の混乱を鎮めてもらうことになった。どうやら混乱の元凶はサンセット橋付近に潜む水棲の化け物らしい。迷路のような市街地を抜け、一刻も早くサンセット橋を目指してくれたまえ。
※写真左上の各種アイコンは、救急箱がライフ回復イベントを、人が救出イベントを、分かれ道が分岐イベントをそれぞれあらわす。



スタート地点。車に張り付いたゾンビを倒すかどうかで分岐する。

WATCH STORE

車にはりついたゾンビを倒さないと、時計店の中を抜けて裏路地へと続くルートに進むことになる。



時計店に入るとすぐ、女性が襲われている現場を目撃するはず。



奥に進むと、窓を破って装甲ゾンビが進入してくる。



どうやら時計店内の虐殺の元凶はこいつらしい。素早く頭部を破壊せよ。

UPPER ROAD

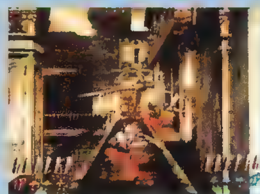
車にはりついたゾンビを倒すとこちらのルートへ分岐。このルートでは、敵は建物の中から現れるケースが多い。



左の建物から装甲ゾンビが！せめて片方は出現時に倒しておきたい。



建物に閉じこめられた人が救出を待っている。ゾンビを倒して解放せよ。



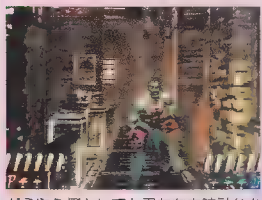
強敵・ナイフゾンビ。ここで画面右奥の壷を撃つと、アイテムが出現。

CLOCK TOWER

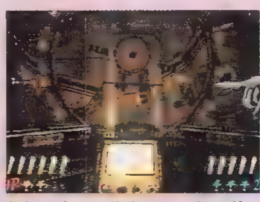
倒れている人の横に落ちている鍵を撃たなかった場合は、暗く危険な時計台の中へと踏み込んでいく。



階段を上ると、民間人に襲いかかろうとするゾンビが！



どうやら何としても君たちを時計台から出したくないらしい。



制御盤だ。これを動かして梯子を降ろし、時計台から脱出するのだ。



逃げ遅れた人のようだ。彼の横に落ちている鍵を撃つかどうかで分岐。



換気口から上半身だけのゾンビが落ちてきた。小さいので狙いにくい。



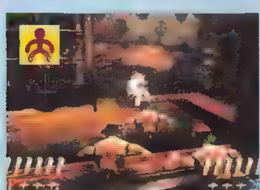
ドアを開けると中から人が！誤射しやすい場所なので要注意。

TO WATERGATE

ゾンビに追われる子供を助けられなかった場合は、民家を通り抜けて水門を目指すことになる。



ここにもまだ生存している人が！すみやかに救出すべし。



恐怖で足がすくんで動けないようだ。3匹すべてを倒して…間に合うか？



ゾンビが迫ってくるが、暖炉横の木箱の中には隠しライフが入っている。



子供が襲われている！この子を助けられるかどうかで分岐する。



子供を助けてバーの中へ。扉の錠前を撃つかどうかで分岐する。

TO WATERWAY A

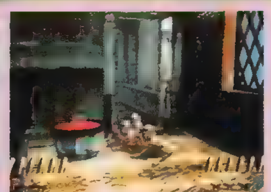
扉の錠前を破壊すると、こちらのルートに分岐。このパートをクリアすると、次は水路Aへと進むことになる。

TO WATERWAY B

扉のイベントを無視すると、こちらのルートに。このパートをクリアすると、次は水路Bへと進むことになる。



部屋に入ると、奥のドアを開けてチェーンソーを持ったゾンビが出てきた！



扉を破って出てくるのは上半身だけのゾンビ。動きは遅いが…。

WATERWAY B

水路Bへのルートは、水路Aへ分岐するための条件（棚と錠前のイベント）を満たさなかったときに進むことになる。



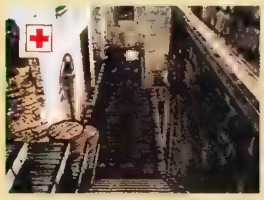
窓の向こうで襲われている女性を助ければ、ライフを獲得できる。



敵は水路内にもはびこっている。何と船に乗ったゾンビまで出現！

WATERWAY A

直前の分岐で棚を破壊するか、バーのイベントで扉の錠前を破壊する（前ページ参照）とこちらのルートに分岐。



この場所の木箱の中にはライフが隠されているが、チャンスは一瞬だ。



ここでもライフを獲得できる。2個獲得できるのはこのルートだけだ。



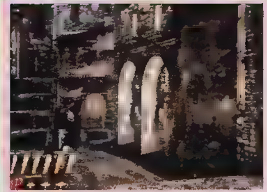
この棚を破壊するかどうかで、この後のルートが分岐する。



突然襲いかかる装甲ゾンビ。倉庫は不意打ちには絶好の場所なのだ。

SUB STREET

時計店を抜けると裏路地へ。人の気配がしないのは、みんな逃げてしまったからなのか、あるいはすでに…！



なぜだろう…。明かりはついているのに、人の気配がまったくしない。



吸血鬼化したフクロウだ。飛来する軌道をきちんと把握すること。



ここはかなりシビア。正確にゾンビ頭部を撃ち抜かないと間に合わない。

BAR 1F

鉄格子の向こうの女性を助けると、こちらに分岐。バーの1階の倉庫になっているらしく、樽などが散乱している。



バー1階の倉庫にも、すでに数多くのゾンビが進入しているようだ。



ここは、鉄格子の奥の女性を助けるかどうかで分岐する。

SUNSET BRIDGE

この街の象徴であるサンセット橋。周囲には死体が散乱しており、ここで行われた惨劇が容易に想像できる。



屍肉にむらがるゾンビ。街をこれ以上ヤツらの好きにさせてはならない！

WATERWAY C

鉄格子の向こうの女性を助けるイベントに失敗したり、時計台を通ってくると、こちらのルートに分岐する。



扉を開けて逃げてくる女性。彼女を守り切ればライフを獲得できる。



水路から上陸してくる水棲のゾンビ。水棲だけあって動きは遅い。



この圧倒的な破壊力！サンセット橋を破壊して「法皇」が出現する！



ようやくハリー・エイミーと合流。彼らは何かつかめただろうか。



ヤツらは水中から突然現れる。不意を突かれないよう、常に警戒せよ。



ナイフゾンビが投げてくるナイフを撃ち漏らせば、ダメージは必至だ。



水門へと向かう道にも敵は待ち受けている。



他の水棲ゾンビとは一線を画する外観。ついに「法皇」が姿を現した！

WATERGATE

おそらくステージ2道中の最難関がこの水門。装甲ゾンビやナイフゾンビなど、出現する敵は難敵揃いだ。



ここを抜ければボスだが…。最後にナイフゾンビが立ちはだかる！



水門内部の敵は強敵揃い。出現位置を正確に把握しておくこと。

いかがだったかな？やや駆け足になってしまったが、ここにはすべてのルート分岐と、すべてのライフ回復イベントが紹介してあるので、十分参考にした上で慎重にルートを決定してほしい。

なお、「法皇」についての詳細は、次のページを参照してくれたまえ。健闘を祈る。

P.S.MESSAGE G →にあまり思い入れる方ではない。ゲームだとマイキャラはどうでもよくて、敵キャラやむしろ世界観・ストーリー性に重きを置くほうである。あえて言えばキャラクターも内面が形に結びついているのがいい。ちなみに性格が悪いのはむしろ好き（趣味が悪い）。（ぜんじ）

ZOMBI FILE



動物系

ヒルのような、不気味な生物。単体では恐れるに足りないが、物量で迫ってくるところは少々厄介だ。天井からぶら下がっている間に、できるだけ蹴散らそう。撃ちもれて落下した奴は、床をはって接近してくる。飛びかかってくるので確実に狙おう。



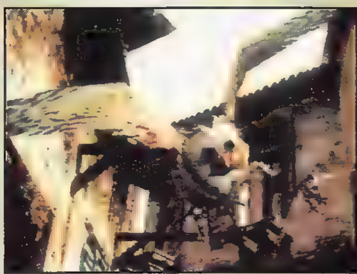
動物系

水中から飛び出してくる、凶暴な魚たち。ピラニアが出現する場面では、水上に注意していると徐々に近付いてくるのが見て取れる。慌てて水面にムダ撃ちしすぎて、リロードポイントを間違えないように。水中から飛び出してから、素早く狙うことだ。



肉弾系

耐久力が非常に高いのが難点で、頭部以外に撃ち込んでもなかなか倒せない。敵出現時から攻撃されるまでの時間が少ない場合や、市民救出イベントの際は確実に頭を狙おう。なお場面によっては物を投げてくるので、その場合はまず物を破壊しよう。



動物系

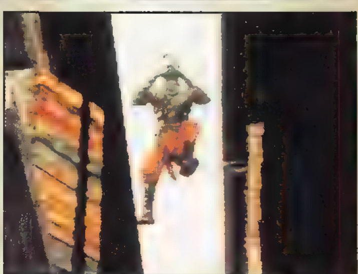


滞空している間に倒すことができればいいが…。



近付いてくるコースを見極めて一気に撃ち込もう。

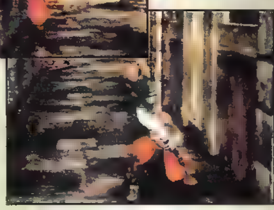
意外に攻撃をくらいやすい。現れて一撃目の攻撃を仕掛けてくるとき、そのコースは場面によって決まっている。例えば、2面最初の車上ゾンビを倒して階段を上がりきって、しばらく進むと上空から現れる2匹のフクロウ。ここでは1匹目が右から降下してきて、2匹目が中央から、という具合だ。出現場所に応じた敵の接近コースを覚えれば、対応が楽になるはずだ。



飛び道具系



この時が狙い目だ。頭部を飛ばせばこっちのもの。



左右にステップする時、あまり近付けると危険だ。

飛び道具を放ち、動きが素早いので弾を当てることが難しい。攻撃のパターンは大きく分けて2つある。ジャンプしてナイフを投げる攻撃と、左右にステップしながら近付いてきて一定距離内に入ると斬りかかる攻撃だ。ナイフを投げるとき、ほんのわずか空中で停止するので、そこを狙おう。また最も無防備な出現時、運良くどこにどれだけ撃ち込めるかにも大きく左右される。



肉弾系

下半身を持たない、上半身だけのゾンビ。両腕での移動は意外に素早く、接近して飛びかかってくるのであなどってはいけない。単体で現れることは珍しく、数匹の群れで向かってくることが多い。頭部を狙って撃てば問題なく倒せるだろう。



肉弾系

カサカサの乾燥肌っぽいゾンビは、湿気の少ない場所で、複数で襲ってくるのが特徴。攻撃は近付いてからの直接攻撃、投げのようなモーションで殴りかかられる。複数で出現するから、たくさんのゾンビに刺激を与えず、1匹ずつ対処しよう。



飛び道具系

手斧を盾にして近づいてから攻撃するのが1面でのゾンビ。しかし、ここに出現するのは短気な性格。すでに遠くから斧を投げてくるのだ。2つの斧がなくなってしまえば、ノーマルなゾンビと化すので、まずは飛び道具に気を集中しよう。



肉弾系

じめじめとした場所を好んで生息している。出てくるときは複数で出現し、近づいてから噛み付き攻撃をしてくる。1面で出現する緑色のやつと外見は似ているが、こちらのほうが耐久力がやや高めになってるようだ。1匹ずつ丁寧に倒すのが攻略法だ。

HIEROPHANT typeB05

このステージは前述（※前頁ルートマップ）の通り、道中で市民・民間人を助けることができるか否かなどで、数通りのルートを選択できるようになっている。そして君たちが、歩んだルートによってボスと戦う場所、風景が異なるようにできているのだ。

しかし、場所は異なるものの、出現するボスはどちらも同じ「HIEROPHANT」。もちろん攻撃方法も、ほぼ同様。あえて違うというならば、中盤、ボスの脇からピラニアが襲いかかってくる場面だ。だが、別にピラニアの襲い方が変わるということではなく、戦いの視点が違うために射撃の要領、狙いの定め方が変わるだけなのだ。では、実際に君たちが相手をするボス「HIEROPHANT」の特徴を紹介しよう。

歩んだルートで若干の異なりは生じるが、基本的にボスは水中、または橋を壊しての派手な出現になる。全身に甲冑をまとい、右手にはトライデント(槍)を持った「HIEROPHANT」、どんなに射撃を続けても、弾ははじかれるだけ…。そのままの姿では弱点が見られない。

しかし、注意深く観察すると、ボスの胸のあたり、胴体の部分の甲冑が一定の間隔で開閉しているはずだ。そこが今回のボス、唯一の弱点となっているのだ。

ボスの攻撃形態は3段階。1段階目の攻撃は、素早く連続で左右に動きながら近付いてくる。そして、「HIEROPHANT」の間合いに入ってしまうと、トライデントで殴られてしまう。これを回避するには、左右の動きが一瞬止まった瞬間、ここしかないだろう。

2段階目は、ボス直接の攻撃は一時停止し、その脇からピラニアが飛び掛かってくるようになる。この段階はボスを放っておいても問題はない。被ダメージを避けるためにもピラニアを重視して狙おう。

3つ目の段階は、空高く跳び上がって一直線に降下、攻撃してくる。このとき弱点を狙えばその動きを止めることができるわけだが、注意点が幾つかある。まずは弱点となる標的がジャンプした際、一度画面外に消えること。もちろん、標的も小さくなる。加えると、構えたトライデントに銃弾が弾かれる場合もあり、はじめ難点になるのがライフゲージに隠れてボスそのものが見づらいということだ。

攻略法はライフゲージに隠れていても、ある程度狙いが付けられるなら撃ってしまうこと。また、やや弱点の外側を撃てば、銃弾が弾かれる問題も解消するだろう。



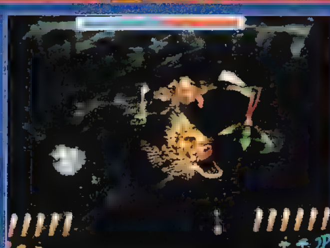
各種攻撃形態

接近攻撃



ほんの一瞬だが、動きが止まった瞬間が狙いどころだ。

ピラニア攻撃



ボスを無視すれば、ダメージはくらわないだろう。

ジャンプ攻撃



ここは無責任ながら要練習。射撃タイミングを掴むことが先決。

P.S.GAMEST Q&A G →し、ハイスコアラーのなかにもちらほらクリアした人がいるっぽい。何事も精進あるのみってか?ポイントはボス戦の誘導だから、本誌のこれからの攻略記事をじっくり読めばクリアできるようになると思うよ。と、宣伝したところで…じゃ、めげずにがんばってみてちょ!!（MVPこと世）



超話題の3DCGムービー「VISITOR」
遂にドリームキャスト版ゲームで登場!!



（来年度発売予定）



バンタン電脳情報学院
ゲームデザインコース 98年卒業
川口達也

ゲームデザイナーはバンタンの卒業生だ!!

やっとドリキャスの環境が整って企画を進行してるところなんですよ。「VISITOR」は今までにない本格3DCGムービーですから、ゲームも今までにないものにしたいと思ってます。あまり多くは言えませんが、「フライングシネマゲーム」ってとこでしょうか。
ドリキャス自体も新しいし、すっごくやりがいを感じてるんですよね。バンタンを卒業してすぐこの仕事を任されたわけですけど、現場のノウハウをみっちり教えられたし、プロ意識を身に付けてもらったからこそ、こうして即戦力として仕事ができるんでしょうね。カリキュラムもちろん、講師の全てがプロっていう学校でしたから、ホント、業界に直結してる学校だなってしみじみ思ってます。



ゲーム業界直結スクール!

ゲーム業界の第一線で活躍するために必要なノウハウを、実際に
現場で活躍しているプロフェッショナル達から直接学ぶことができる。
それがプロフェッショナルゲームクリエイター養成機関、「バンタン電脳情報学院」です。
実践的な教育を受けることで、卒業と同時に即戦力として活躍することが可能です。

少人数制、実践的授業! ダントツの「業界」就職率!!
講師は全て現役で活躍しているプロフェッショナル!!!

VANTAN'S POWER FLOW

業界と共同で構成されたカリキュラム / 現場と同等の開発環境 / 最大35名の少人数制、実践的授業 / 職種に対応したコース設定

現役のプロによる講師陣
(総数60名以上)

▼

YOU GET A POWER!!

▼

「電脳工場」を軸とした100社以上の企業とのコネクション

就職ガイダンス
学内企業説明会（参加数60社以上）
作品発表展示会（vantan expo, vantan creators fes）学内採用試験

就職率（97年度実績） **80.3%**	希望職種への就職率（97年度実績） **96%**

就職実績企業抜粋

アトラス、ソニー・コンピュータエンタテインメント、
スクウェア、ナムコ、コナミ、カプコン、タイトー、
ゲームアーツ、ワープ他、自社設立等

What's電脳工場?



最新のソフト開発ノウハウを授業に取り入れるため、92年に設立されたバンタンの開発研究機関であり、業界唯一の「学院内に設立されたソフトハウス」です。
既に数多くのソフトを開発しており、業界とも様々なコネクションを確立。
学生の就職にも大きく貢献しているのです。

['99年度募集コース]

ゲームクリエイトスタジオ
2年制
ゲームデザインコース
ゲームシナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームプログラムコース
ゲームサウンドコース
4年制
ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ
2年制
CGデザインコース
コンピュータアニメーションコース
DTMサウンドコース
映像コース
インターネットデザインコース **NEW!**
3年制
ネットワーク放送コース **NEW!**

[イベントスケジュール] ただいま予約受付中!!（イベント参加費無料）
学校説明会 ●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
個別模擬試験 ●平日随時（10：00～17：00の御都合のよい時間）
ゲーム業界就職セミナー＆体験入学
●12月20日（日）10：00～17：00（途中、昼食時間を設けます）

なお、当学院の資料請求をしてくれた人にはもれなくゲームクリエイターが語る「ゲームクリエイターの真髄」をプレゼント!!
また、各種イベントに参加された方は面接試験が免除されます。詳細は下記フリーダイヤルまでお問い合わせください

第一期募集入学願書締切間近!!（締切日12月31日消印有効）

['99年度学校案内書無料送付中!]
当学院に関することやイベントの詳しい内容、予約をお急ぎの方はフリーダイヤルをご利用下さい。
また、資料請求（無料）は備え付きのハガキの他にフリーダイヤルでも受付ています。

[フリーダイヤル] **0120-51-0505** つながりにくい場合は03-5720-1935 [URL] http://www.lab.vantan.co.jp

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院 〒150-0011 東京都渋谷区東3-22-14-12GM


"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
SE SHOEISHA
1300種類以上の基板をうまく配置して、
好みのゲームセンターを作ろう!!
ゲームセンターシミュレーション
できる!ゲームセンター
カップルもOKのライトな店か!?
ばりばり硬派なマニアックな店か!?
どんな店作りをするかは君次第!!
君は経営者として客の心をつかめるか!?
Grand Opening
施設を購入します
今月の経営状況
誰にも知られていない店
コインの交換や、お金の両替などお客様へのサービスを行います。
©1998-1999 Shoeisha Co.,Ltd.
後夜祭スペシャルプレビューディスク『前夜祭』を同梱して
プレイステーション用ソフト
ゲームセンターシミュレーション
「できる!ゲームセンター」
1999年1月14日(木)発売予定
標準価格 ¥5,800(税抜)
後夜祭スペシャルプレビューディスク『前夜祭』を同梱、後夜祭の世界が一足先に楽しめます。
前夜祭
春恋愛シミュレーション『後夜祭』は1999年2月25日(木)発売予定!!
標準価格:予価¥5,800(税別)
株式会社翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F TEL.03-5362-3858(ユーザーサポート) 月~金曜 11:00~18:00(祝祭日除く) 翔泳社ホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter.html

ためにならない本はない!美少女いっぱい新声社のビジュアル資料集

まゆ ART COLLECTION

Win95 & 98



12月下旬発売

本体価格2000円+税

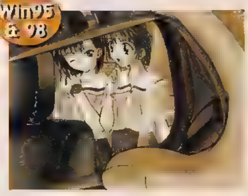
「まゆ」は試験休みを利用して屋敷に帰ってきた主人公の妹。主人公のことを「好き」と言ってくれるまゆは、なんでも言うことを聞いてくれる。もちろん、どんなにエッチなことでも……。「まゆ」に使用されたイラスト攻略を掲載。見られなかったあのイラストが見られます。



©BELL-DA

魔淫の宴 攻略設定集(仮)

Win95 & 98





誘拐、脅迫、監禁、調教と、ハードなストーリーを展開する大人気パソコンゲーム「魔淫の宴」をムック化。全てのエンディングを見るための攻略や、初公開の原画などを完全掲載。表紙は描き下ろしの美麗CGです!

1月20日発売予定

本体予価2000円+税

ダークで淫猥なアダルトビジュアルノベルの傑作!

©BLACK PACKAGE TRY

悶 〜もだえ〜 ビジュアルファイル

Win95 & 98

12月下旬発売

本体価格2200円+税

ADV形式で進む純愛モードと、SLG形式のハードなSM調教モードという2つの魅力があふれる、大ヒットパソコンゲーム「悶〜もだえ〜」をムック化。Hシーンをはじめとする美麗なCGや原画をあますことなく収録。さらにすべてのエンディングとCG達成率100%を迎えるための攻略記事も完全掲載。



©くまぼらま男 ©うえぽん 1998

実は、かしこいあなたのマル秘情報

ゲーメストムックは通信販売(読者サービス部)でもお買い求めいただけます。

申し込みはカンタン☆

ゲーメストについているハガキ、または専用注文書にほしいムックナンバーその他を記入して送るだけ!**品番は下のリストを参照してね。送料区分はE。**送料が500円かかってしまうけど、確実に入手できるのだ!
詳しいお申し込み方法は読者サービス部のページ「グッズプラザ」をご覧ください☆

通販番号	タイトル	本体価格
65	リエゾン・イラストレーションズ	2,000円
67	For Season. 攻略&設定資料集	2,000円
68	Lag 攻略&設定資料集	2,000円
72	彼女はメイド 攻略&設定資料集	2,000円
74	いちょうの舞う頃 ART COLLECTION	2,000円
4900003	まゆ ART COLLECTION	2,000円
4900004	悶〜もだえ〜 ビジュアルファイル	2,200円
239	デジタルミント VOL.1	657円



年末年始の最新美少女ゲーム情報満載!

ゲーメスト増刊 デジタルミントVOL.2

デジタルミント VOL.2

1月27日発売予定

予価680円

年末年始に発売されたものから、1999年春や夏発売予定の美少女ゲームまで網羅。欲しいゲームの情報がかならず見つかります。巻頭には有名メーカーからの描き下ろしCGイラストを掲載。他、CGイラスト教室やパソコン初心者入門といった企画記事も充実!!

超絶スクープ! あのキャッスルファンタジアがポスタープライズに!詳しくは204、205ページに急げ!

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

のゲームグッズ&ゲーム本!



© 1997.1998 IDEA FACTORY INC.

スペクトラルフォース トレーディングカード

ＰＳ版ソフトの傑作シミュレーション「スペクトラルフォースシリーズ」がトレーディングカードに！「ネバーランド」を舞台に、総勢200人以上の個性的なキャラクターが織りなすファンタジー大河ドラマ！描き下ろし、未公開、希少イラストが満載！美麗なイラストの数々におののくがいい！

全96種類

本体価格　1パック：343円（税別）

1月22日発売予定!

緊急告知！
バブルガムクライシス TOKYO2040 トレーディングカード

プリス、リンナ、シリア、ネネ。4人のナイトセイバーズの勇姿を収録！

本体予価 1パック：343円（税別）

1月20日発売予定!! 全96種予定

© JVC・AIC

SNK トレーディングカード ROUND2

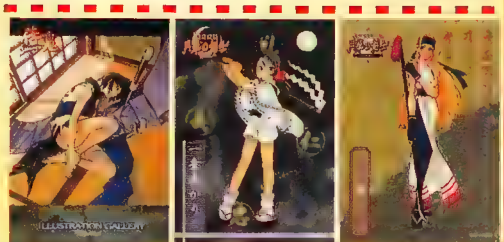
98年度ＳＮＫ渾身の話題作を網羅。また最新作「幕末浪漫第二幕 月華の剣士～月に咲く華、散りゆく花～」をどこよりも早く収録！ ●SNKトレーディングカードROUND1も発売中！

全146種＋α（スペシャルカード9種）

本体価格：1パック（10枚入り）：333円（税抜）
1ボックス（15パック入り）：4995円（税抜）

絶賛発売中!!

スクープ!!
12/25発売のX-MARKETから3連続で、SNKトレカROUND2のルーガル・ガメ夫、LAZYCLUBなどの描き下ろしのオリジナルカードが付きます！要チェックだ!!



全国書店、玩具店、カード専門店、又はマルゲ屋にてお求め下さい。

© SNK 1998



EHRGEIZ
エアガイツ

GAMEST1月15日号増刊
ファーストエディション PS版
定価980円　好評発売中

GAMEST2月28日号増刊
ファイナルエディション PS版
予価980円　1月27日発売



ゲームセンターで人気を博した「エアガイツ」がついにプレステに移植！2冊そろえて遊び倒せ!!



© 1997/1998　スクウェア／ドリームファクトリー　© 1997スクウェア/キャラクターデザイン野村哲也

GAMEST MOOK/VOL.163
超鋼戦紀キカイオー

設定資料やイラストなどキカイオーの世界観がここに凝縮。各機体の攻略や隠し機体の情報などが満載。表紙はバルキリー（超時空要塞マクロス）のデザインetc.で有名な河森正治氏描き下ろしです。

好評発売中 本体価格 1780円+税



攻略&設定資料が満載!

© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

GAMEST MOOK/VOL.171
同人誌マニュアル 99年度版

同人活動のイロハがわかる「同人誌マニュアル」の第2弾！今回は実践編として、原稿の詳しい描き方のコツやオリジナルグッズの作り方、スペースを華やかにするディスプレイの仕方等を詳しく紹介。

好評発売中 本体価格 1100円+税



売れる本の作り方教えます!

イラスト/阿笠やよい

TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329
ホームページアクセスhttp://www.shinseisha.co.jp/gamest/

GAMEST

今年もよろしく！ゲーメスト



※デザインは変更になる場合があります。

ポスター型 業務用景品

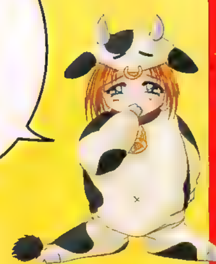
キャッスルファンタジア ポスターセレクション

Castle Fantasia 聖魔大戦

PC版美少女ゲーム

大人気の「キャッスルファンタジア」シリーズがついにポスタープライズ化！　最新作「聖魔大戦」をメインに、ポスターは全6種類。特に山本和枝描き下ろしのスペシャルポスターはレア必至！

サイズ：B2ポスター
全6種（スペシャルポスター1種、ノーマルポスター5種）



1月20日 お近くのゲームセンターに入荷！

© Studio e・go!

スペシャルポスターはこれだ！



スペシャルには皆川亮二の落押しサイン付き！
（※実際はホログラム処理されています。）

ポスター型 業務用景品

スプリガン ポスターセレクション

全10種類
（スペシャルポスター１種・ノーマルポスター９種）

絶賛稼働中!!

© たかしげ宙・皆川亮二／小学館 少年サンデーコミックスより　☆上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求め下さい。

GAMEST MOOK / VOL.170

ゲーメストグラフィックス

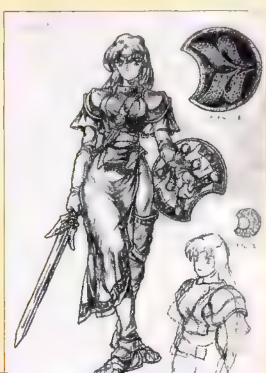
ゲーメスト通の君に送る！ビデオゲームの設定資料集

ただの設定資料じゃない、描き下ろしイラストやメーカーイラストレーターのインタビューなど盛りだくさん！もちろん、カラー＆線画のビジュアル資料も満載です！こりゃあ買いだ！

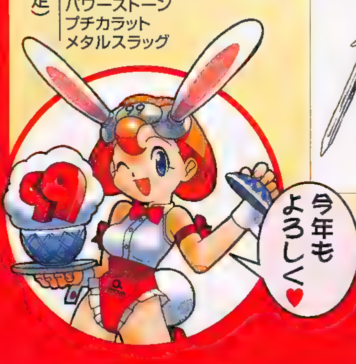
本体予価1200円+税

1月27日発売予定

収録作品（予定）
- エスプレイド
- ギガウィング
- サイキックフォースシリーズ
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
- ソウルキャリバー
- デッドオアアライブ
- パワーストーン
- プチカラット
- メタルスラッグ



©(株)ナムコ



ゲーム系ホームページガイド500



業界関係者必須！ゲーム関係のサイトを500件集めた究極便利本登場！

ゲームメーカー、ゲーセン、ゲームショップなど、全国津々浦々までホームページを網羅！この本があれば、あらゆるゲーム情報が入手できる。インターネット大好き＆ゲーム大好き人間はこの1冊で事情通！

本体価格1280円+税

12月下旬発売

新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26



超えるべき奴がいる。
待望の餓狼伝説がハイパーネオジオ64で登場!!
積極的な攻撃が勝敗を決する「ヒートゲージ」システム、そして、ハイレスポンスな操作感で
繰り広げられるハイスピードアニメーションがキミを新たな「餓狼」ワールドへと導く!
「餓狼伝説ワイルド アンビション」アーケードに近日登場。
餓狼伝説
WILD AMBITION
TM
The Future is Now
SNK
HYPER NEOGEO 64
©SNK 1998 HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。


そして、少年は時代を越える。
幕末繚乱の中、死者の国"常世"からの使者「刹那」の出現に楓の青春は激動する。幕末浪漫 第二章。ネオジオにて公開中。
幕末浪漫第二幕
月華の剣士
月に咲く華、散りゆく花
TM ©SNK 1998
「弾き」を使った対戦が熱い！幕末浪漫 第二幕 好評稼働中！
Player Select
刹那
高嶺響
The Future Is Now
SNK
インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう！"ネオジオポケット"の最新情報も満載！ SNKホームページ http://www.neogeo.co.jp/
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110［受付時間］9:00〜17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。
NEO GEO
NEOGEOはSNKの商標です


NAOMI™
ぜんぶできる。すぐできる。
やりたいことが、なんでもできる。対戦アクション。
完成間近。
3D ADVENTURE ACTION

平成11年2月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第14巻第5号通巻248号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋　己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321

特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443—2/15

T1122443020564